GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.241

定价 9.80 元

欢迎参加充满枪林弹雨的二战地狱体验活动

使命召唤5 彻底攻略

特报

PS3超大作3弹幕透彻解读

「抵抗2」天灾之谜 人类毁灭之日再临

年度大作「白骑士物语」发售前终极解析

「最终幻想13」超魄力画面紧急公开！

电击收藏DVD养眼冲击

天地创造「小小大星球」

PSP-3000&NDSi双新机视频评测

极品飞车/索尼克·释放/波斯王子

DVD

真·风神制作地

入冬大作阵容攻略班

辐射3/北欧战神传·负罪者

小小大星球/天诛4/创世法典

雷霆力量6/吉他英雄·世界巡演

玩家最关心话题大特辑

360秋季更新泄密！

120GB硬盘改装大法！DVD光盘全套工具附送！

PSP"要你命3000"教你大分辨！

魔王中的魔王再临！经典名作中的隐藏BOSS大揭底！

隐藏BOSS档案解密

2008年11月下 总第241期

ISSN 1006-5032



白骑士物语即将问世，

《白骑士物语》的发售日已经在前不久的TGS上正式确定，在今年的12月25日，本作将和圣诞老人一起来到玩家的身边。不知道多少人会选择这个游戏作为圣诞节的礼物呢？

超重磅大作王道降临，直面FF、DQ，当仁不让！

《白骑士物语》虽然在一年来保持了相当一段时间的沉默，但是始终被许多PS3玩家所期待。在日本游戏周刊的期待榜上，该作曾经高居第7位，在大部分时间都没有离开期待榜的前20名。虽然本作在名气上不能与FF和DQ这样的大作相比，但是距离玩家们最近的，还是《白骑士物语》。

WEAPON

片手剑

WEAPON 01 One hand sword



万能御敌兵器

单手使用的剑，无论在哪种情况之下都可以轻松应对。在装备片手剑的时候可以装备盾牌，在对抗强大敌人的时候可以偏重防御。短剑与单手斧也算在片手剑的范畴之内，所以这个武器的种类非常多。它的单次攻击伤害值较低，战斗时最好用连续攻击。

※ 武器的类别 ※

游戏中丰富的武器系统使玩家在配置装备的时候有多种不同的选择，而且针对不同的敌人，也可以随机应变地使用不同的武器进行攻击，在战斗当中达到最好的效果。

两手剑

WEAPON 02 Blade



一击威力巨大

两手剑的重量使玩家在挥动的时候频率较慢，出招硬直也较大。但是它的威力与攻击动作都很大，在对付目标大的强敌的时候，可以一击给敌人造成相当高的伤害。但是遇到数量众多的小型敌人的时候，它的攻击范围有限，玩家难免有腹背受敌的麻烦。

※ 攻击的范围 ※

不同武器的攻击范围与攻击速度是有区别的。而敌人的行动速度和攻击特征也和我方使用的武器有一定的相克关系。熟练地掌握敌人的行动，可以在战斗的时候事半功倍。

两手斧

WEAPON 03 Ax



最强的攻击力

两手斧的攻击力在所有武器中是最高的。和两手剑一样，因为重量太大导致动作迟缓，在使用的时候必须算好提前量，在敌人进攻前把握好距离然后出招，就可以给敌人造成巨大伤害，在对抗巨大而缓慢的敌人时，两手斧可以发挥出最大的威力。

※ 动作的要素 ※

游戏的战斗部分有更多动作要素包含在内，这也是LEVEL5原创的游戏包含的一大特征。在诸如《星际游侠》这样的游戏中，我们已经可以看到这类要素的作用，本作也不例外。

枪

WEAPON 04 Lance



重视防御能力

长枪的攻击范围是直线的，命中的话可以造成比剑高的伤害，适合攻击单个的敌人。在战斗的时候，一边防御一边等敌人露出破绽，之后用长枪突刺一击，可以贯穿防御力强的敌人。无论是进攻还是防守，长枪都是一件好用的武器。

※ 同伴的配合 ※

队伍内伙伴们互相的配合也是RPG游戏中最有战略色彩的部分。在主角变身成为白骑士对敌人发动攻击的时候，其他的角色可以选择助攻或者使用辅助与回复的魔法或道具。

圣诞夜降临！

↓在战斗结束的时候，可以获得一定的战利品。除了掉落的装备和道具之外，还有各种珍贵的素材。这些素材是合成各种物品的关键道具，所以通过战斗积累素材也是游戏的关键。





↑进入城镇或者村落之后，可以和各种人物交谈，进行商品交易。各种素材与道具的合成大概也是在这些地方进行的。游戏的世界极为广阔，在不同的村镇，会有不一样的发现。

Skill 战斗胜利获得素材！

通过打倒敌人获得素材，是许多RPG游戏中存在的要素，《白骑士物语》自然也不例外。在战斗中遇到不同的敌人，掉落素材的概率是不一样的。一般来说比较高级的合成素材往往藏在强大或者稀有的敌人身上。将取得的素材进行合成，就可以做出更加强大的装备与道具。而且根据游戏的制作人透露，有一些稀有的素材是只能在网络模式下拿到的。这就要求玩家们必须用PS3上网游戏。这也是SCE借助本作推广PS3新近推出的PlayStation Network功能的一个手段，作为本游戏的玩家，为了得到素材，必须支持PS网络，上网刷素材也将成为白骑士玩家们必修的一课。



←在战斗中打败强大的敌人，就可以得到素材，估计会有盗窃的能力出现。

白騎士物語

古の鼓動

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语 远古的鼓动		2008年12月25日	
	角色扮演	SCE	6980日元	日版
	蓝光光盘	1-4人	记忆容量未定	审查预定

《白骑士物语》这部融入了中世纪世界观与巨大化变身系统的一部正统的角色扮演游戏，由曾经开发《星际游侠》、《勇者斗恶龙8》等名作的LEVEL5负责制作，在制作者与发行这个游戏的SCE看来，《白骑士物语》是PS3上的第一个日式RPG的重头作品，玩家们对它的期待也是超高的。在游戏开发的过程中，LEVEL5一直坚持质量优先的原则，因此游戏的制作经历了一个漫长的阶段。经过2年的等到之后，PS3玩家们终于可以为玩到这样一部游戏而欣喜了。在今年圣诞节，我们除了可以与亲友团聚共度一个充满人情的夜晚之外，也不要忘记今年圣诞老人带给大家的礼物——《白骑士物语》。

白骑士

主人公签定契约之后，可以变身成为白骑士。白骑士拥有数倍与一般人类的体魄，和超强的战斗能力。变身系统是游戏中的关键词。玩家们在游戏中控制主角变身，有一种看特摄片的感觉。

作为一部角色扮演游戏，《白骑士物语》中存在的魔法系统也是十分发达的。借助PS3的强大机能，本作在使用魔法的时候有十分华丽的精彩演出。而和故事的关键词"白骑士"相对应，"黑骑士"也会登场。一群来路不明的神秘军团"Wizard"（魔人），他们的首领德雷基亚斯将军拥有变身为黑骑士的能力。这支神秘军团袭击了巴兰多尔城，他们的目的是夺走西斯娜公主。面对拥有能够和白骑士抗衡，甚至超越了白骑士能力的黑骑士，主人公将如何应对？

两强争锋的精彩瞬间 电光石火迸发

白骑士与黑骑士交锋的瞬间，两把剑拼在一起的时候产生了耀眼的火花。究竟谁能够取得战斗的胜利呢？





黑骑士的契约者是神秘军团Wizard的首领德雷基亚斯，他的战斗能力将在游戏中给玩家留下难以磨灭的印象。这个人将作为主角的对手，在游戏中的地位举足轻重。



合体攻击的力量是无穷的！

合力战斗 在战斗的时候集合同伴的力量，可以发动威力强大的攻击。这种合体技在很多RPG中都有表现，玩家们应该不会感觉陌生。在面对强大敌人的时候，就要毫不犹豫地使用合体技。



变身战斗 在变身成白骑士之后，可以与更强大的敌人抗衡。这些敌人包括一些Boss级别的怪物，以及和白骑士一样的契约骑士。变身后的战斗场景更大，在视觉效果上也更有气势。

↑变身之后的战斗是本游戏最大的亮点。包括与BOSS的战斗以及和游戏中强大敌人的对抗，视觉效果充满震撼。

黑骑士

以鹰为原形的黑色骑士，不但能够使用巨大的剑，而且还有能飞行的羽翼。德雷基亚斯将军与黑骑士签定了契约，在战斗的时候可以变身成为黑骑士，拥有一击必杀的威力，令对手们闻风丧胆。



神秘巨炮猛兽

背负巨大火炮的怪物，看起来是一种巨型的生物兵器。这是敌人的军队装备，还是变异之后被改造的野兽呢？目前我们得到的情报依旧有限。但是有一点可以肯定，它将是主人公在冒险的过程中必须面对的强大敌人，打倒之后应该可以获得珍贵的素材。

精灵魔法

MAGIC 01 Spirit magic



利用属性攻击

利用水、火、风、土四大元素精灵的力量进行攻击的魔法，在离敌人很远的地方就可以发动，而且具有不同的属性，当用这些魔法来攻击具有属性弱点的敌人的时候，可以很容易地将敌人打败。而且这种魔法还可以选择敌人的部位进行攻击。

※ 魔法的种类 ※

游戏中的魔法大致分为攻击、辅助和回复三种。而魔法的习得也和能力升级的表盘系统紧密结合，在获得足够的技能点数之后就可以将自己使用的魔法升到更高的等级。

神圣魔法

MAGIC 02 Holy magic



重视回复辅助

神圣魔法相当于其他角色扮演游戏中的白魔法，主要负责回复我方人员的体力和各种异常状态。在掌握了一定的魔法技能度之后，还可以习得解除战斗不能（死亡）的魔法。另外还有提升我方能力与降低敌方能力的辅助系魔法，在战斗中要灵活运用。

※ 合成的素材 ※

在战斗中获得的各种素材合成的道具除了武器装备之外，也有增加魔法攻击加成的作用。要合成出提高魔攻或者魔防的装备，就必须从特定的敌人身上刷到足够的素材。

Skill 利用技能表盘提升自身能力!

战斗结束之后，我方的队员会获得一定的“技能值”（Skill Point），之后可以选择不同的升级方向。和许多游戏一样，“技能表盘”的引进使玩家有机会创造出具有自己喜欢的能力的角色。这个系统最大的特点就是自由度相当的高，表盘上对应的能力升级分别代表6种不同的武器和两种魔法。

技能表盘随时可以使用，消费技能值可以提升某种能力的水平，每一个技能都需要一定的技能值补充进去之后才能升级。在选定了武器或者魔法的种类之后，将技能值加在这种武器或魔法上面，达到一定的数值之后能力就会升级。当掌握程度（Master）达到一定的百分数之后，这种武器或者魔法就算上升到一个阶段了。在一开始的时候肯定是不能让所有能力都上升的，最好的方法就是选择某一个武器或者魔法进行集中升级，这样主角就可以在短时间内掌握足够的能力打败敌人，从而对冒险的发展产生影响。玩家们可以根据自己的喜好进行选择，把同伴们培养成自己心目中的最强队伍。



Skill 单机和网络均可协同作战!

进入战斗的时候，根据玩家数量的不同，可以选择1-4人进行游戏。在多人游戏时，每个人都可以控制一个角色进行战斗，这样的战斗很像一部多人同玩的RPG一般。玩家们可以找几个朋友一起享受游戏的乐趣。



←玩家既可以一人控制所有人，也可以多人同玩。



↑这个游戏的战斗界面也有很多与网游相似的地方。

另外本作也支持多人网络在线同时进行游戏。借助PlayStation Network的强大机能，《白骑士物语》的玩家可以在PS3上与远方的朋友一起展开冒险之旅。游戏的战斗画面也与许多网络游戏一样采用信息滚动处理的方式，向玩家们随时通报战场上出现的情况。

“黑骑士の契约者”德雷基亚斯

与“黑骑士”签下契约的德雷基亚斯将军，具有更强大的力量。在“漆黑之翼”的庇佑之下，德雷基亚斯的力量具有压倒一切的气势，是玩家们在冒险中遇到的强大敌人。



↑黑骑士登场的时候摆出的POSE，看起来有种不畏惧一切的胆量。

■黑骑士具有金色的长发与漆黑的羽翼，而且会使用魔法，在游戏中是个厉害的角色。



手持利剑 张扬黑色羽翼!

←展开“漆黑之翼”的黑骑士，发动必杀的瞬间另一切敌人不寒而栗。

→PS3的强大机能对于黑骑士的描绘也是细致到了极点，只能用“华丽”形容。



同为骑士契约者 这场战斗的最终将会……?

KEYWORD2

作为英雄角色存在的虚幻与现实

I'm a Hero!

众所周知，《白骑士物语》的主人公雷纳德是公认的男一号，而另外一名角色“阿巴塔”则显得默默无闻。游戏的制作人日野晃博对此做出了不同的评价。他向玩家透露，其实两个角色都是游戏中的主人公，而且阿巴塔是在故事模式和网络模式中都能使用的，从某种程度上说，甚至比雷纳德更加重要。

角色扮演游戏与特摄片的结合？日野晃博详述“变身”的奥秘！

——对于游戏的网络部分，还有一个角色“阿巴塔”是可以操作的吗？

日野晃博（以下简称日野） 是的。所谓的“还有一个角色”，其实是本作的核心要素之一。阿巴塔这个角色在游戏的主人公雷纳德身边一同体验游戏，在网络模式中作为主角的分身存在。他的身份就是“第二个主人公”。

——主人公有2个人，那么玩家可以吧自己的感情灌注在雷纳德和阿巴塔其中任何一个人的身上吗？

日野 是这样啊究竟应该重视哪个呢（笑）。关于这个连我自己也说不清楚，也是我最重视的事情。在故事中，雷纳德可以变身为白骑士，但是阿巴塔却不能变身。反过来说，雷纳德只能在故事模式使用，而阿巴塔却在故事模式和网络模式中都十分活跃。这样的话，玩家会认为他们两个谁才是真正的主人公呢，还是他们俩的地位其实是同等的呢？这种新的尝试以前没有预想，而我认为这将是很有趣的一个部分。

——主人公有2人，看起来很简单，但是其中又有什么样的联系呢？

日野 这个嘛说不定就像能变身的假面骑士和不能变身的助手立花藤兵卫的关系一样（注：以上两个角色均来自特摄片《假面骑士》）。如果以最新的特摄片来说，应该和《假面骑士KABUTO》差不多吧。在这个作品里，青年加贺美新作为主人公之一登场，他不能变身，但是对于可以变成假面骑士KABUTO的天道总司却十分崇拜。由于憧憬自己心中的英雄而作为伙伴提供帮助，与敌人作战。阿巴塔也是一样，因为崇拜雷纳德而和他一起战斗。

——这个部分应该是吸取了很多英雄题材作品的要素了？

日野 本作受到很多英雄作品的影响。比方说，制作人员提出意见说，主人公雷纳德在变身的时候要大叫一声“变身！”，这个和本作的世界观显得十分不协调。但是游戏里主角在变身的时候还是会大叫一声，使用必杀技的时候也会喊出来，打倒敌人之后还要摆出胜利的POSE，这些都是决定好的。这个作为“英雄的王道”，绝对不是不好意思做出来的。因为这样的部分做了很多，估计不只是小孩子，连现在的大人们玩了这个游戏也不会忘记的。

——在故事模式中，阿巴塔是什么样的存在呢？

日野 阿巴塔作为雷纳德的一名同伴，也是一个重要的角色。阿巴塔虽然不在游戏的中心，但是他在雷纳德的身边体验到他的故事。阿巴塔的个人故事是由玩家自由创造的。无论是故事模式还是网络模式，都是互相联系的，在网络模式得到的知识也可以在故事模式中使用，比方说必须用特定的方法才能打倒的敌人。在网络模式中使用的战术，在故事模式中也可以使用。而在故事模式中对敌人的掌握，用在网络模式里也会起到作用。这两者可以说是紧密地联系在一起的，有着密切的关系。

《白骑士物语》制作历经两年漫长的时间



日野晃博（ひの あきひろ）

1968年7月20日生，福冈县出身。LEVEL5代表取缔役社长。自幼喜爱游戏，从计算机专业学校毕业之后，在福冈本地的Riverhill Soft从事软件开发和游戏制作工作，之后在1998年10月创立了LEVEL5。他利用在Riverhill Soft担任程序员和游戏导演的工作经验，以及制作PS的知名3D游戏《Over Bright》系列的经验，在成立LEVEL5之后以代工为起点，在PS上开发制作了一些游戏。在PS2时代，日野和他的LEVEL5在这部主机上制作了《暗云》和《暗黑编年史》，等大销量角色扮演游戏。后来他制作的《星际游侠》和《圣女贞德》在PS2后期和PSP时代都成为SCE的重量级作品。而该社为Square Enix制作的《勇者斗恶龙8》开创了新的辉煌，之后开始制作掌机游戏，《雷顿教授》和《闪电十一人》都是NDS上的优秀作品。现在PS3版的《白骑士物语》和NDS版《勇者斗恶龙9》都在锐意开发中。其中前者是从2006年开始就被玩家们关注的游戏，在PS3主机上作为新一代角色扮演游戏，在开发之初就成为人们议论的话题。尽管SCE出于主机销售考虑曾经要求LEVEL5加快游戏制作进度，但是日野依旧坚持游戏品质优先的原则。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

CONTENTS

GAME SOFTWARE 目录 CONTENTS 2008年24期 VOL.241



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

VIEW POINT 电软视点

SUPER SCOOP 电软特报

特别策划

无双特报

重磅攻略

电玩铁板烧

DVD-ROM



DVD影像内容

魅力抢眼秀
红色警戒3
极品飞车 秘密行动
波斯王子4
真人快打对DC漫画英雄
索尼克 释放

火线点评
小小大星球/闪电出击6
辐射3/使命召唤5

热门攻略
《天诛4》入门教学&忍杀集锦

特别策划
PSP-3000 NDSi 两大热门新机评测

点播交流栏目 闯家点播台第五期

DVD-ROM附送内容

壁纸
PSP经典游戏壁纸17张
家用机游戏壁纸60张

PSP模拟PS游戏
《CAPCOM VS SNK》

实用软件
Xbox360的120G硬盘转换软件

游戏音乐
《北欧战神传 负罪者》OST

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「使命召唤5」



Focus on Game News VOL.241

游戏新闻眼

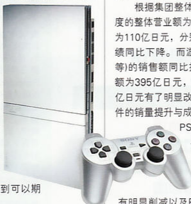
游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



事件 欧洲专讯 榨干末世霸主最后价值 SONY开放PS2游戏开发

本刊讯 PS2，这台占尽天时地利人和的一代主机霸主今年已经走过了第8个年头，也即将要退出属于她的历史舞台。SONY宣布，从今往后PS2的游戏将不再需要SONY的审查，可以更加自由开放地开发PS2游戏。

这是SCEE欧洲开发商关系经理George Bain在乌克兰基辅的Casual Connect展上公布这一消息的，游戏开发商以后开发制作的PS2游戏将可以不用再提交SONY方面进行内容审查，游戏的内容及年龄等级等都可自己权衡掌控。对此SONY的说法是此举措将可更好地促进小型游戏开发商更方便地开发PS2游戏，以及一些合伙工作室和个人开发者制作他们想要制作的PS2游戏。截止今年9月，PS2主机全球销量约为1.313亿台，游戏软件总销量14亿套以上。



编者按 风水轮流转，开放开发意味着SONY将不再把PS2当作生产优秀软件的平台，而是尽可能的多挖取其中的剩余价值，到可以期待一些同人游戏带给我们一点惊喜。

事件 日本专讯 SONY第二季度业绩报告

本刊讯 SONY公司近日发表了本财年第二季度的总体业绩报告，在今年7月1日至9月30日的三个月间，集团整体业绩比去年同期有所下降，但游戏部门销售业绩有小幅上扬，呈现同比好调的态势。

根据集团整体财报显示，SONY第二季度的整体营业额为2兆723亿日元，营业利润为110亿日元，分别减少了0.5%与10%，业绩同比下降。而游戏部门(包括SCE、SOE等)的销售额同比提升了10.3%，营业亏损额为395亿日元，对比去年同期的亏损572亿日元有了明显改善，这其中主要归功于硬件的销量提升与成本的下降，而软件方面因PS2软件销量的大幅降低，尽管PS3与PSP软件都有所提升，但创收仍然降低了很多。另外由于PS3主机的制造成本已有明显削减以及PSP2000的热销，硬件方面的业绩成为游戏部门提升最为显著的地方。本年度SONY做出的硬件销量预计为PS3达到1000万台，PSP为1600万台，PS2为900万台。在本财年内，SCE目标软件销量将比去年有所提升，将大幅提升PS3和PSP主机的软件销售预期，缩减PS2软件销售预期，其中PSP软件将会是三机种中的销售重点，配合新型PSP3000的推广目标达到一个新的普及高度，而PS3将以PSN平台为中心全力推广与网络相关的在线服务，总和全部机种的软件全球总销量预计将达到2亿5000万套。

编者按 SONY今年下半年的日子过得还算可以，虽然几次展会上都比较失态，但软硬件销量上基本没有落于对手，就看年底圣诞商战的表现了。

SONY

事件 日本专讯 80GB版PS3发售 耗电量历史最低

本刊讯 SCE于10月30日发售了最新版的PS3主机“CECHL00シリーズ”，新版机除了硬盘容量由上一型号的40GB增至80GB外，还同捆了DUALSHOCK3震动手柄，并且在耗电量上有了一定改善，定价39980日元。

新发售的80GB版外观与之前的40GB版没有区别，分黑、白、银三种颜色。新主机最大的吸引点就是采用了双65纳米设计，耗电功率在40GB版的基础上又有了很明显的改善，达到了128W左右（40GB版约为145W左右），同时带来主机发热量的降低，噪音也随之减小，主机背后的散气孔排出的气量有所减少，总体运作更为稳定，玩家使用时会更加舒适。除此之外，与40GB版没有变更，与初版PS3的基本架构相同。

编者按 PS3比较费电算是最让玩家们头痛的事情了，新版机在这方面的改善相信会吸引不少玩家。对于SONY这样的电器老手来说，硬件的设计改良肯定是让人放心的。



↑新80GB版主机同捆了《GT赛车5序章》游戏，配合新的机器特性很值得入手一台。

软件 欧洲专讯 《GT赛车5》正式版预计09年发售

本刊讯 《GT赛车5》的开发状况一直是SONY和广大PS3玩家心头一直悬着的石头，前段时间甚至还传出取消开发转为完善序章版的传闻，而近日山内一典在接受媒体采访时称，此作的正式版已经接近完工，很有可能在2009年内发售。



山内一典表示，目前开发组正在不断充实完善着作品内容，车辆与赛道等要素都已经强化到一个全新的高度，内容会是序章版的数倍之多，之前序章版更新的内容也将在正式版中登场，被很多玩家期待的德国纽堡林赛道也会正式加入。关于车损系统，山内表示会尽最大可能表现在游戏中，因为法拉利方面反对的关系，具体效果可能会有变动，目前正在磋商中。发售日方面，山内否定了外界猜测会在2010年发售的传言，根据开发进度来推算，作品离完工的日期已经不远，游戏的内容制作已经接近完美的程度，剩下的修补完善工作将会是以后的主要任务，预计会在2009年内与玩家见面。

编者按 《GT赛车5》这个难产的孩子真是很难让人放心，山内一典的开发一直都在完善完善不断地完善，真正希望我们可以在09年这个不远的将来看到这款“神作”的真面目。

TOP 新闻直击

●SE公布PSP《纷争 最终幻想》将加入《最终幻想6》中的蒂娜和杰夫卡两名新角色，一正一邪两位魔导战士将在游戏中上演激突对决。

●SEGA公布了面向多平台的新作《索尼克世界大冒险》的发售日，美版将于11月18日发售，日版12月18日发售，包括PS3/X360/Wii/PS2平台。

●微软公布了最新X360用LIVE套装，这款价值99美元的套装包含一块60GB硬盘、一副耳机及一根专用网线，预定11月发售，此套装可称作之前发售的无硬盘A版主机最好的搭配周边。

●据统计，北美地区发售的X360游戏《神鬼寓言2》首周销量约为70万，占据当周游戏销量榜之首，而排名第二位的《Wii Sports》累计销量已经超过了1500万套。

●FromSoftware公司公布了NDS新作《犬神家的一族》，本作是根据推理小说家横沟正史所著《金田一耕助》系列其中一个部分改编而成，游戏整体采用黑白水墨画式的画面风格，预定2009年1月29日发售，价格5040日元。

●NBGI公司公布了4款《机战OG》女性角色的抱枕，分别是艾克塞莲与塞奥拉两人的普通版和浴巾版，造型逼真让人浮想联翩，预定11月28日发售，价格10500日元。

事件 日本专讯 NDSi日本正式发售大幅热销

本刊讯 任天堂公司于11月1日准时在日本地区发售了新一代NDS主机NDSi，除了预约的部分外，首发同样引起了非常火爆的热销势头，NDSi的新规格新亮点成为了近期玩家们议论的焦点。

本次NDSi是于10月2日举行的任天堂秋季发布会首次公布一个月后发售的，11月1日当天东京池袋地区的专卖店开店时已经聚集了400人以上的排队人群，不过因为首发出货量很充足，店面内存货足以满足前来购买的玩家，因此并没有出现NDSL首发时的那种混乱场面，总体还是保持了比较有秩序的首发现场。与主机同时发售的还有对应NDSi的水晶保护壳，作为首发可选标准配件出售，据统计，仅11日、12日两天DSi销量总数就已达到了17万0779台，远远超过了DS与DSL首发时首周的销量。



↑与新版机同时发售的还有新的《北欧》，宣传效果不错。

新版DSi采用了更大尺寸的新液晶屏幕，机身形状从DSL的正方型变回了初版DS的横向长方型，厚度在DSL的基础上更进一步变轻变薄，并增强了网络联机功能等实用新要素。

编者按 新版DSi的变更点比PSP3000要多，也更实用，相对更值得入手一些，NDS用户基数也比PSP的大，有此成绩实在再正常不过。

事件 美国专讯 《帝国时代》工作室正式关闭

本刊讯 根据创始人之一的Brcuce Shelley确认，《帝国时代》的开发工作室Ensemble已正式宣告关闭，以后将不会再看到这家传奇工作室的作品了，即将发售的Xbox360《光环战争》将是其开发的最后一款作品。

早在今年9月份微软官方就已经确认Ensemble将在《光环战争》开发完毕后宣告解散，之前与此项目没有关联的员工都已经离开另觅他处，此次《光环战争》的开发是工作室最后一个项目，之后该作的后续工作及相关新作开发将由Ensemble的一部分员工组建新工作室来继承下去。Ensemble的官方主页也放出了最后的告别致词，向长年支持的玩家们表示了最后的谢意。至于Ensemble解散的原因，主要是因为Ensemble的开发项目不景气，产品口碑与销量都已大不如前，且开发费用常年居高不下，工作室整体已经呈现明显的老化现像，难以再适应越发激烈的市场竞争，为了整合优化资源，微软方面不得不决定关闭已经没有多大前途的Ensemble工作室。

编者按 时代在进步，自身经营的理念也要随之进步，以适应越来越快的市场节奏，不然只有慢慢死亡。



←一代帝国就此陨落，落得如此悲凉的结果是很多玩家不愿看到的。

软件 日本专讯 《女神异闻录》新作SRPG化登陆NDS

本刊讯 Atlus公布了著名角色扮演游戏《女神异闻录》系列的最新作《女神异闻录 恶魔生存者》，新作将转战NDS平台，并且类型转变为了SRPG，预定2009年1月15日发售，价格5229日元。

新作故事发生在因事故封锁的东京地区，山手县内侧因出现大量恶魔而使得日本自卫队封锁了该地区，任何人都无法从该地区出入。而主人公和他的朋友们为了从中脱出展开了限时7天的逃生之旅。新作中主人公拥有与恶魔签定契约的能力，操作仲魔协助参加战斗及提供各种帮助。游戏的流程与之前的系列作品相似，剧情上会分出很多分支可供选择，虽然转变为SRPG，但游戏的战斗节奏将会很快。

编者按 又一款传统日式老牌作品去NDS掌机发展了，这股风潮从什么时候开始的呢？什么时候才会结束？我们是否可以说，老任的东西已经严重拖延了业界发展的速度，高清次世代的真正时代何时才能来到呢？



↑转移到NDS的本作希望不会让老玩家们失望。

软件 日本专讯 《街霸2高清版》11月亮相两大平台

本刊讯 经过漫长的延期，CAPCOM公司终于公布了《街头霸王2 Turbo 高清混合版》的发售日期，游戏将同时对应PSN与XBLA平台，将于11月内通过网络提供下载。

本作可谓被众多玩家期待已久，以当年风靡全球的《超级街霸2X》（即16人街霸带超杀版本）为基础，以次世代高清晰画面重新加以制作，背景重新描绘，并加以精细化渲染，立体感与纵深感明显。角色也经过设计优化，至少达到了《街霸3.3》的水准，经典之作将以高清面貌获得新生，两个版本的本作都将支持网络对战。



编者按 算是家用机版《街霸4》的预热了，对于从那个年代过来的人有超强吸引力，近来老游戏重制复刻比较多，除了怀旧外，主要还是起到为新作打前哨的作用，前段时间的《希魔复活》重制版评价就不错，以后这类老游戏重制版可能会成为很多"隔代游戏"高清新作推出前的一种最合适的开胃菜，把玩家的回忆重新勾起来，以保证新作的销量与玩家的口碑。

TOP新闻直击

●CAPCOM公司的小野义德宣布《街头霸王4》的双版本家用机版将于09年2月发售，还将有片长约60分钟的动画DVD特典同捆，动画由STUDIO4℃负责制作。

●由Black Wing Foundation和N-Game Stuidos公司合作开发的第三人称射击游戏《拯救》，将于2009年第二季度推出X360与PC版本，玩家将扮演三位不同的角色体验未来世界反抗独裁者统治的战争。



↑近期射击游戏的风潮比较火，厂商们看来很看重此类型的画面表现潜力。

●微软公布了《战争机器2》主题的新同捆限定版主机，采用60GB版本主机与游戏同捆，将在北美及欧洲各国发售，价格269.99欧元。

●根据统计，于9月13日发售的《口袋妖怪 白金》截止10月底累计销量已经达到了180万套左右，此外Wii的《Wii Music》约合14万套，PSP的《超时空要塞 边境王牌》约13万，《勇者别嚣张2》约9万套。

●根据财报统计统计，KONAMI公司09财年上半年（08年4月至9月）的营业总收入达到了15亿美元，税后总利润达2.32亿美元，其中主要是由《合金装备4》、《地狱男爵》等几款游戏热销带来的积极效应，《合金装备4》全球销量已达到了433万套以上。

●SQUARE・ENIX公布了09财年第二季度的业绩报告，公司营业额今期为679亿7400万日元，比去年同期下降了4.9%，但纯利润得到了大幅增长，达到了60亿5400万日元，涨幅达到了57%之多。另外，于去年9月首发的《核心危机 最终幻想7》在本财年第二季内在全球销售了62万套，总销量已达到了192万套，对业绩增长带来了很大促进作用。

●SCE预计将在澳洲推出全新PS3促销套装活动，玩家购买PS3主机将可以在近期发售的游戏大作之间任选一款作为配套赠送，其中包括《小小大星球》、《抵抗2》、《机车风暴2》、《歌星》等游戏。

●SNK PLAYMORE公开了PS2版《格斗之王2002 终极之战》的新情报，游戏将新增一名全新的角色"内姆雷斯"，从外貌及资料来看很可能与K'有着很大关联。本作在画面上已经大幅超越之前的《格斗之王98UM》，3D背景及超杀特写十分赏心悦目。

●微软公布了Ensemble工作室最后一款作品《光环战争》的限定收藏版内容，其中包括《光环战争 起源》的官方小说、6张珍贵的领袖卡及《光环3》新多人游戏地图等内容，限定版售价79.99美元，同为09年2月发售。

事件 国内专讯

新一轮BAN机狂潮来临 无数爱机惨遭毒手

本刊讯 "BAN机"这个字眼在X360玩家心中几乎是和三红拥有同等地位的可怕词汇，就在灰色的"5.18事件"逐渐从玩家们心中远去之时，随着今年秋季更新而来的最新一次BAN机狂潮又一次让无数玩家无奈地大声谩骂。

这次11月初的新一轮的BAN机是在毫无任何征兆和官方声明情况下突然出现的，一时间全世界各地的X360玩家发现自己的主机无法登陆XboxLive，并显示错误代码"Status Code: Z: 8015－190D"，意味着该台主机因非法修改而被官方永久性关闭了登陆Live的权利。这次BAN机和以前一样都是封杀了主机ID而并没有对live帐号下手，因此玩家仍可以用自己的Live帐号在其他主机上登陆，也就是说同样需要再买一台新机才能再次恢复Live的权利。甚至还有很多声称自己绝对没有加IC的主机也遭到了微软的黑手。



编者按 对于这个已经是无语了，不幸被BAN的玩家还是用民办服务器来爽爽联机的乐趣吧。

事件 日本专讯

《使命召唤5》在日本上市

本刊讯 于11月11日发售的欧版《使命召唤战火世界》的X360及PC版已经被日本商家进货，并公开销售，以二战为背景并出现大量烧杀日本士兵镜头的本作在日本发售的情景实在是令人别有一番滋味。

本次进货并非是正式在日本发售的日版，而是商家通过渠道引进的欧版，商家发售时对本作的定义是"反映盟军和日军激突的太平洋战争，以及盟军侵攻柏林场面的第二次世界大战游戏"。对于游戏中出现日本兵喊着"天皇陛下万岁"自杀式冲锋并被火焰喷射器烧杀的场面，日本玩家表示相当阴暗，简直就是一个黑暗的时代。在草丛中突然跳起来疯狂叫喊"天皇万岁"冲锋的日本兵给人一种很可怕的感觉，如此"神勇"的日本士兵让玩家心情相当复杂，用火焰喷射器爽快地烧死他们时更是有种说不出来的滋味。

编者按 本作中杀日本鬼子的场面是最近玩家们议论的热门话题，而且日本人玩到这款游戏时的心情也被很多人猜测，从事实来看日本人还是不太能够接受本作，至少是对游戏中屠杀日本兵的镜头有些反感。而从另一方面来说，现在的日本和那时的日本有本质的区别，游戏始终是游戏，相信大多数日本人还是爱好和平的，就没有必要在这种反映历史的游戏上做太多文章了。



↑ 游戏中不知有多少日军被火烧死，那惨叫声让人记忆尤新。



←不知这款游戏是否能在日本正式发售。

事件 美国专讯

《抵抗》开发商有意跳槽

本刊讯 《抵抗2》是最近PS3最为重要的独占大作之一，其前作甚至是为PS3首发护航的游戏之一，而近日该作的开发商Insomniac对媒体表示，如果条件成熟，包括《抵抗》系列在内的游戏不排除跨平台的可能性。

Insomniac的首席执行官在接受Gamasutra采访时表示，Insomniac是一家拥有独立决策权的公司，并非受到SONY的节制，只是在开发游戏上得到了SONY有力的支持和帮助，目前《抵抗》系列是PS3的独占游戏，但公司在商讨于别的平台发展的可能性，虽然目前还没有行动起来，不过已经开始了一些尝试。《抵抗2》是近期为对抗X360《战争机器2》的重头大作，但如果有一天在其他平台上看到这款游戏希望玩家们也不要感到惊奇，因为Insomniac有权利主宰自己的作品在什么平台上发展，对于SONY而言，他们应该更重视且重新评估Insomniac的价值，又或者是Insomniac可能会对SONY带来的威胁，因为现在已经有很多跨平台的游戏获得了更大成功。



→《抵抗》这类独占游戏SCE不可能放手的。

编者按 脱离老板的控制是需要本钱的，SONY给《抵抗》出了那么多的钱，不可能把版权给Insomniac攥在手里，Insomniac就算要跳，估计也只能把自己的理念带走去做一个新的系列，成功的品牌永远是攥在精明的商人手里而不是作者。比如，《战神2》的开发组就和一代不同，挂的名字不还是SCEA吗。



事件 美国专讯

《战争机器2》狂热销 首周销量即破200万

本刊讯 08年11月7日，X360首屈一指的大作《战争机器2》如期发售，全世界的零售店在这一刻被蜂拥而至的狂热玩家们挤破了店门，据统计，游戏发售的第一周内全球销量就迅速突破了200万套。

《战争机器2》这种极其火爆的销售势头可以说是前所未见，首周即破200万的势头极有可能打破X360软件销量的上限记录，就算是去年发售的《光环3》也无法与之比肩，很多零售店的老板对这种局面感到不可思议，而且根据官方数据显示，在游戏首发的第一周内，共有超过150万的玩家连接XboxLive来玩《战争机器2》，累计网络游戏时间超过1500万小时，并且打破了XboxLive同时在线人数的新记录，合计玩家累计获得成就点数也超过了1900万点，这些新记录甚至让微软负责Live运营业务的官员也瞠目结舌。

编者按 《战争机器》一代的高素质给这个品牌赢得了超出想像的人气，新作的更高素质完全成为了新一代X360代言者。

TOP 新闻直击

●SEGA公布了NDS新作《光明力量 羽翼》的发售日，本作将于2009年2月19日发售，游戏男女主角采用两个不同的人设来共同演绎，类型为SRPG结合ACT的战斗方式。

●NDS版新作《马里奥&路易RPG3》已经确定了发售日期，任天堂公布本作将于2009年2月11日发售，价格4800日元。

●FROMSOFTWARE公司大力宣传的X360新作《忍者利刃》预定将于09年1月发售，游戏开发已经接近完工，正在进入最后的检查阶段，相信很快就会与玩家见面了。

●根据统计，育碧公司于10月21日发售的"GTA型射击游戏"《孤岛惊魂2》销量已经突破了100万套，本作巧妙避过了金融危机带来的影响，为育碧带来了超出预期的经济效益。

●微软为X360玩家准备的"白金精选"系列新增了三款最新的作品，即为《装甲核心 寻求答案》、《炽焰帝国：末日之环》与《VR战士5》，三款游戏都将在2009年1月8日发售，价格2940日元。"X360白金精选"为微软将以前发售的一些经典游戏经过全新包装后以低廉的价格重新发售，即所谓的"廉价版"。

●育碧公司宣布将收购以开发《冲突世界》为著名的游戏开发商Massive Entertainment，并且还将同时获得《冲突世界》的游戏版权，这家开发商原来的母公司Vivendi Games目前已经与Activision公司合并了，因此才将Massive Entertainment卖给了育碧。

●SEGA确认原定于今年12月18日发售的多平台动作游戏《索尼克世界大冒险》已经延期至09年春季，但并没有透露延期的具体原因，根据外界猜测可能是为了避开年底的大作浪潮以保证游戏的销量。

●有未经确认的消息称，CAPCOM方面正在开发《勇闯尸城》的续作，新作由北美Blue Castle工作室负责开发。

●根据统计，于PS3/X360/PC多平台发售的美式RPG大作《辐射3》总销量已经突破470万套，包括三个机种合计在内，而且这是在一周时间内完成的，此成绩突破了《辐射》系列历代销量之冠，尤其是在欧州连续三周蝉联了销量冠军。



←《辐射》系列在欧美的影响力堪比日本的DQ。

软件 日本专讯 《龙如3》战斗情报公开

本刊讯 SEGA公司的PS3平台首席大作《龙如3》公开了最新详细情报，其中游戏核心要素之一的战斗系统第一次公瞩于世，并在同期发布的宣传视频中透露了关于本作剧情方面的内容。

本作的游戏进程采用冒险部分与战斗部分交替结合的方式，并相互之间运用了无接缝处理，当剧情或对话后发生战斗时会立刻切入战斗部分，无任何类似切换的画面或等待的时间，流畅度与临场感十分出色，甚至是发生有人将手搭在主角桐生的肩膀上都有可能直接进入战斗，周围的行人也会随之吓得四散逃跑或扎堆起哄，与现实中街头打架一样。游戏还存在另种"追逐战"的战斗模式，剧情后对方会撒腿逃跑，玩家要在快速的追逐中躲避各种障碍物来缩短与对手的距离并最终将之抓住，玩家自己逃跑时也要以同样的方式努力甩掉对方。双人战斗模式将会由玩家与另一名同伴共同对抗强敌。而在官方视频中提到了主角桐生一马将会与东城会有一场殊死较量，并且政府组织将会与黑社会一起成为桐生必须要面对的强敌。期待本作的玩家们将在明年春季享受到这款游戏。



→桐生一马在新作中会经历什么样的波折呢？

编者按 现在关心的是游戏的剧本是否能保持前两作那样的高素质，这也是FANS们极为关心的。

事件 国内专讯 微软游戏工作室获创新大奖

本刊讯 在刚刚结束的网络文化博览会上，隶属于微软亚洲公司的微软游戏工作室凭借在游戏领域的创新产品与各种创新之举，荣获了本届博览会的创新突破奖，以表彰其为游戏产业做出的贡献。

本次第六届网博会是由文化部、国家广电总局、新闻出版总署等单位联合主办，为08年度网络文化领域做出突出贡献的各公司、各单位进行总结及表彰奖励，以鼓励社会各界为宏扬健康向上及充满活力的网络文化创造更多价值。微软游戏工作室主要为PC网络游戏及Xbox360主机平台开发游戏，其开发出的游戏产品在玩家当中拥有极为良好的口碑，并且充分体现了优秀的创新理念及深刻的中国文化内涵，十分符合本届网博会的创新连通世界的主题。微软游戏工作室总经理富安伟在颁奖典礼时表示：我们非常高兴能获得这个奖项，创新突破是微软游戏一向的创造宗旨，未来仍将尽最大的努力开发更有趣的游戏产品，为中国本土游戏文化做出应有的贡献。

编者按 每年通过各种渠道销往内地的港版、台版主机是不可忽视的一个庞大数字，加上遍地是钱的网络游戏市场，微软早晚要把这块肥肉咬在嘴中。



←微软在这个被网游包围的博览会上可算是挣足了面子。

事件 美国专讯 微软回应BAN机事件 声称维护社区和谐

本刊讯 就在大批玩家在为自己的X360被BAN而大为恼火之时，微软官方"适时"地给出了官方回应，为此次大规模封机做出解释，称此举是就是为了杜绝非法改机的现像以保障社区的合法性与安全性。

微软XboxLive首席程序设计师Major Nelson已经确认了本次封杀主机事件，表示玩家们不要抱有侥幸心理，任何非法改装X360主机内部硬件尤其是加装非法IC的行为都应该为自己的所做所为负责，微软不会放任这种侵害合法用户利益的行为，XboxLive社区的秩序与稳定需要所有玩家来维护。而且作为硬件商的微软有权利也有义务保证合法用户的权益，并大力打击侵权盗版的非法现象。

编者按 虽然这种回应是肯定的，对于玩家而言封机不封帐号还是非常缺德的，这明摆着是让玩家再买一台主机提高X360的销量，难怪微软会这么有钱。



→话说每到封机风来临，国内论坛上就一片哀号，哭声遍野。

软件 国内专讯 《热舞派对》打造最豪华的婚礼盛宴

本刊讯 《热舞派对》之"缘来是你"全新的结婚系统在大家的期待下已隆重登场！热舞中有许多非常人性化的游戏设置，超强大的结婚系统满足大家的各类奇思妙想，梦幻绚丽的婚礼场面、loli的结婚礼服以及个性的伴郎伴娘礼服等全都突破传统网游的婚礼设计，为你打造一个冬日最豪华的婚礼派对！



在《热舞派对》结婚系统中你可以体验到穿上婚纱、礼服，走进铺满红地毯的结婚教堂的真实感受，带你感受极富浪漫气氛的西式婚礼派对。结婚现场还有伴郎伴娘的陪伴，由主持人宣布婚礼的进行，只要彼此的一句"我愿意"，就能在漫天的烟花和炫丽的灯光特效下，伴随着庄严的婚礼进行曲，在热闹的鞭炮声中正式结为夫妻，共同面对未来。

《热舞派对》用时尚与艺术打造完美婚礼派对，要让天下有情人终成眷属，享受梦幻的婚礼现场、loli唯美的婚纱、万人欢聚的喜庆婚宴……这一切，都尽在《热舞派对》！

官方网站地址：www.rwpd.com

TOP新闻直击

●近日，有玩家反映在玩NDS游戏《我们的时装店 女生风格》时，当连接WiFi下载官方提供的新服装时，发现自己的游戏存档莫名其妙地消失了，而且是很多使用烧录卡的用户同时出现了这种情况，根据推测很有可能是任天堂在网络服务器上设置了删除可疑存档的设定，以此抵制近来愈发猖狂的烧录卡现像，不过目前为止还没有其他游戏出现类似情况的案例。



←这款游戏带来了任天堂开始封杀烧录卡的猜测，希望担心是多余的。

●ICO小组的负责人上田文人表示他的小组正在制作一款极为出色的游戏新作，对应平台为PS3，将在近期对外发表，推测很可能是《ICO》系列的续作。

●SONY方面正式公布了《小小大星球》中某些关卡被删除的官方解释，称这极少数被删除的关卡是因为违反了相关规定并被用户投诉而被删除，之后玩家制作关卡时也须遵守相关的管理规定，如包含侵权、不良内容等内容的关卡都要做好随时被删除的准备，并且本作的社区管理规范条款也已经完成并投入使用。

●根据统计，今年10份北美地区PS3主机的销售一路看好，整个10月PS3的月销量达到了19万部，游戏软件总销量超过了230万份，对比去年同期分别提高了56%及200%。

●根据微软游戏部门副总裁Mindy Mount的统计预测，在08年11月内，X360主机的全球总销量将超过2500万台，这个数字即为前代Xbox的全球总销量，也就是说X360将在发售三年后的本月内超越它前辈的最终成就。

●根据统计，北美地区10月份X360主机硬件销量为37.1万台，PS3为19万台，Wii则为80.3万，整个10月全美销量最高的软件为《神鬼寓言2》的79万套，总体计算业界效益比去年同期增加了18%。

●根据统计，本月日本发售的PS3游戏《侍道3》首日销量约为4.7万套，《抵抗2》约为2万套，对比前作《抵抗》的1.6万套略有上升。

●NBGI公开了即将发售的多平台《高达无双2》的最新情报及视频，游戏包含体现原作经典剧情的故事模式与挑战各种任务的任务模式，其中后者不同作品中的角色混合而成的梦幻剧本，并且会根据玩家的表现对角色们之间的关系产生变化，所生成的关卡也会随之产生变化。另外本作强化的画面及声音效果，光剑砍中敌人的声效改为了原作中那种经典的"咔咔"声，投入感也将随之上升。



《战国无双3》，下一个被Wii雷死的就是你！

《天诛4》、《战国无双KATANA》、《刀魂·传奇》，这些曾经在PS系主机上叱咤风云的名作为何将续作推出在Wii上，就成了所谓的“雷作”？Wii的机能是时代倒退一种表现，其画面的表现力远远没有到达次世代，这种技术力的倒退无疑是业界的悲哀。除此之外，游戏在各方面没有顺应规则也是使之成为“雷作”的原因之一。 □文/七曜

被Wii雷死的先辈们！

每个成功的游戏，在它诞生之时，都有一套深受玩家们喜爱的“游戏规则”，“游戏规则”规定了游戏的进行方式，然后通过画面、声音、文字传达给玩家，并与之互动。玩家们也都会墨守成规的欣然接受，因为大家喜爱它，愿意无偿的去遵守规则，就好比与朋友对弈象棋，必然会遵守行棋规则一般。什么是玩游戏？玩家操作数学模型，从中获得乐趣。其中获得乐趣的多少就是所谓的游戏性高低，为什么大家在玩过《天诛4》、《战国无双KATANA》、《灵魂能力·传奇》等作品后，觉得这些都是半成品、试验品甚至是豆腐渣呢？因为在这些作品中，玩家们所熟悉的“游戏规则”变了。

这次的《天诛4》相对于前作，取消了忍者惯用的钩爪，也不能二段跳，笔者毫不客气的说一句，这点真是真实的过头了。就算是现代的消防战士也能非常熟练的运用消防钩锁来完成任务，使用钩爪翻墙并不是什么不现实的设计。取消了前作中的体力槽设置，如果被敌人发现，并且玩家身上没有刀就会被敌人一击必杀，这点就更离谱了，要知道体术是一名忍者的基本本领，就算无法空手入白刃，无刀取，也不至于一被发现就当场毙命。就算要强调忍杀的重要性，也可以通过设计更多忍杀特殊奖励来刺激玩家，不需要做这么幼稚的设定。除了诸多系统改革带来不便之外，游戏的自由度大幅降低，和难以适应的操作也成为游戏的硬伤。在一些BOSS战中需要拼刀，这点实在很失败，因为很单调，就是纯粹的考验玩家的反应，在敌人攻击的瞬间将手柄摆成系统要求的方位，防御成功后然后反击。不像3代中是在近身格斗中附加拼刀，那么会有趣真实的多，本作中使用跳和疾风，一个向上甩一个向下甩，出的招常常事与愿违。这些极不人性的设计都是因为Wii另类的操作，说是要推广体感游戏，不过也得看看素材适不适合，这种赶鸭子上架的强制改革，效果只能是适得其反。

对于《天诛4》的失败，笔者归结为是操作感和系统另类设计有误的结果，这些只是游戏性失败的其中一个方面。而《灵魂能力·传奇》的失败就是因为它们缺少了系列一贯的“传统性”，《灵魂能力》系列是一个格斗类型，玩家因为格斗而熟识《灵魂能力》系列，系列是以出色的平衡性和攻击判定而赢得口碑，以Wii的另类操作，制作厂商还并不能将这种操作和系列传统设计完美的结合在一起，于是这款同样另类的清版型《灵魂能力·传奇》就诞生了。当然，同样令人难以接受的操作和重复性极高的关卡设计葬送了这款游戏。而且本作的BOSS战，对操作的要求并不低，需要运用很多《灵魂能力》系列传统的战斗经验，另类的操作使得刚上手的玩家有些措手不及，这样一来游戏的亲切感顿时丧失。

前车之鉴，《战国无双KATANA》已经死在前滩上！

除了操作性、系统性、传统性，游戏性还包括流畅度，文化底蕴，策略性，技巧性，收集率，挑战性，隐藏要素等等，如果一个一个要素摊开来分析，那么《战国无双KATANA》缺少的就不是一点两点了。首先是，本作的流畅度极差，流畅度是指玩家一气呵成的，在游戏中施展中如行云流水般的连续动作，从而获得成就感和满足感。而《战国无双KATANA》中与武将对战，就成了类似于《天诛4》中的拼刀，其“雷”笔者在此不再重复叙述。无双是一个控制武将来一骑当千的游戏，而这里面玩家只能控制第一人称角色来与武将对战，着点很显然脱离了无双系列的传统。上期视点中，笔者就说过，无双是一个很有文化底蕴的游戏，是以历史背景作为游戏构架的作品，那么使用历史名将就成为玩家感受文化底蕴的重要手段之一。要使玩家能融入游戏的文化氛围中，那么代入感和临场感是必不可少的。代入感是玩家通过扮演游戏中某位角色和游戏中的相关角色互动而产生的共鸣感觉，这点在《无双》系列中就是扮演名将；临场感是游戏通过画面、音乐、资料设定营造出的拟真氛围，这点在《无双》系列中就是战场的设计了，优秀的镜头运用可以同时有效的提升游戏的代入感和临场感，让玩家透过所扮演的角色视野观察游戏中的世界，在培养玩家与角色的共鸣的同时向玩家传达氛围的营造，《战国无双KATANA》在这个方面的营造可以说是荡然无存，笔者在本作中看到只是《战国无双2》中的老场景。

说了这么多《战国无双KATANA》的失败，无非是觉得，以KOEI的制作态度，《战国无双3》很可能会以《战国无双KATANA》为基础来制作。一个老生常谈的话题，你为什么玩无双？原因有三，体验历史文化故事；操控名将一骑当千；收集全部要素。从加藤清正登场，可以分析出本作的历史舞台会全面转入战国后期，小牧长久手、关原、大阪等会成为主战场，而影像中公布的拿盾角色估计会是小西行长，这么一来，丰臣势力在系列中基本能抗衡德川势力了，本作的关原之战必然会大幅强化，但能不能如愿以偿的表现出来，基于Wii的性能需要打一个大问号。如果还是和《战国无双KATANA》一样，那么本作必然无法营造出关原决战的惊天动地，另外不知道本作中还会不会保留系列中经典的“秘藏武器”设定，目前除了《战国无双》系列外，其他作品都已经取消该设定，希望这棵“独苗”能存活下去。不过参照《天诛4》的销量，KOEI肯定能够预测出《战国无双3》的销量，50万以下的销量对于KOEI来说是绝对不能忍受的，推出移植版绝对势在必行，说不定在本作还未发售前就已经宣布跨平台，看吧，等着笔者这个预言的实现，如果你想为了《战国无双3》而特意去购买Wii，那么可以再斟酌一下，因为《战国无双3》的跨平台已经是铁板定钉的事情。

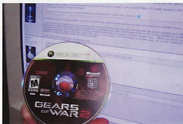
现在江河日下的《无双》系列需要一款重整旗鼓的作品，来让玩家们重拾信心。《战国无双3》是这个时候最恰当的作品，笔者不想这款作品因为Wii的特殊情况而出现叫好不叫座的尴尬局面。



搞定兽族的马可斯，被人搞定了 《战争机器2》“偷跑”解密

破记录的偷跑

作为近期360上的超人气大作——《战争机器2》，相信大部分有360主机的朋友这段时间都投入了大把时间在这款神作之中吧？凭借前作极高的素质和优秀销量，这次2代的发售可谓众望所归，早在本作公布之日起，就一直牵动着众多玩家们关注的目光。在万众瞩目之中，游戏终于在今年10月20日隆重“登场”，不过先等等，让我们再看一看官方发售日——“2008年11月7日”，难道提前半个月就发售呢？当然不是，“开恩”的不是厂商，而是另有其人。



↑这个就是最早炫耀自己已经提前入手《战争机器2》的帖子中的照片。

大约在10月20日左右的时候，就有外国玩家在NeoGAF论坛上发帖子炫耀他刚到手的《战争机器2》游戏光盘，并上传了一堆游戏屏摄，从图片来看，他拿到的游戏确实非原装正版《战争机器2》莫属。而且很快的，在某些游戏下载论坛就出现了本作的镜像种子，下载连接数量可谓高得惊人，没多久，就有玩家在下载完该种子并刻成DVD光盘实际测试后确认这是正式的游戏没错。于是，360超级大作《战争机器2》提前半个多月偷跑的事件，已然没有任何疑问。

尽管游戏偷跑、特别是超大作的偷跑，在如今的业界已经屡见不鲜，但像本作这样提前时间长达半个多月之久的，绝对是第一次。只不过，这个“第一”绝非厂商EPIC所愿意看到的。

关于“偷跑”

说到“偷跑”这个词，其来源已经无从考证，具体到游戏业界中来讲，这个词的主要意思是指某些游戏在正式发售日到来之前就已经有被破解的文件，并且作为“公共资源”出现在网上。“偷跑”有两个关键词：一是“提前”，二是“破解”。

“提前”就是指被破解的文件必须是在游戏正式发售日到来之前数天，虽然现在除了PS3之外，绝大多数家用主机和掌机的已发售游戏都能在网上找到被破解并上传以供下载的资源，但只有能够提前一天或是数天的才算是真正的偷跑，“先玩为快”正是玩偷跑游戏的特色“乐趣”之一。“破解”也非常之重要，提前拿到正版游戏或许会让人羡慕，但是将自己提前拿到的正版游戏贡献出来给相关技术人员进行破解，从而将其中可玩的文件（以光盘为存储媒体的游戏文件一般称“镜像”，以卡带为存储媒体的游戏文件一般称“ROM”）提取出来上传并供其他众多玩家分享，这种独特的“众乐乐”同样也是偷跑的特殊“乐趣”之一。

对于偷跑，“提前”和“破解”，两者缺一不可。

怎样打提前量？

无论如何，能够提前拿到正版游戏是偷跑的最大前提，你只有提前拿到了正版的游戏光盘或是游戏卡带，才有可能对其进行破解和文件提取，以及相关后续步骤。不然你以为那些偷跑游戏都是从哪弄到的，变身成超级黑客突破游戏开发商的网络安全系统偷回来？拜托，那是小说，即便有人真有如此神技，也不会无聊到干这种事。

通常情况下，偷跑的游戏都是某些人通过特殊渠道提前数天就拿到了正版游戏。因为虽然游戏是在官方规定的发售日才正式发售，但往往会提前数天就到货。举个例子，某个由日本厂商制作的游戏，它定于某日在我国香港发售港版，那么厂商当然不会在发售当天才将游戏运输过去发售，那样肯定来不及；所以厂商往往会提前几天将游戏运送到香港各地的销售商那里暂时存储起来，而在到货至发售的这几天“空档期”，对于某些有关系有门路的人来说，提前拿到游戏自然就不是问题了。

这就是一般情况时的偷跑游戏来源，此种情况下的偷跑往往也就是两三天而已，能够提前四五天的游戏就已经极为难能可贵了。至于像《战争机器2》这样提前半个多月的特殊事件，显然不在上述“正规流程”之内，那么，这次的偷跑事件又是怎么回事呢？

谁是“凶手”？

这并不是一个复杂的命题，因为美国警方已经帮我们揭开了谜底：

就在10月底，一名来自孟菲斯的Technicolor司的员工向警方报案称公司仓库中有大量未发售的正版360游戏光盘被盗。警方接到举报随即立案侦查，最后发现一名名叫罗德尼·格瑞（Rodney Gray）的公司员工嫌疑最大，警方依法拘捕了他，之后在其家中发现一辆可疑车辆，并在车中的一个大红色袋子里找到了31张未发售的正版360游戏！随后警方又在罗德尼的家中找到97张未发售的正版360游戏，其中就包括原定于11月7日发售的360独占大作Epic Games 公司的《战争机器2》以及《神鬼寓言2》正版游戏光盘，以及807张DVD电影。据警方预计，这些光盘总价值已经超过10万美元，并且不知现在有多少光盘流露到黑市中。

在证据面前，罗德尼·格瑞对自己的盗窃行为供认不讳，指出他利用在Technicolor公司(该公司从事光盘封装工作)工作的便利条件而盗取了大量的正版光盘，并将它们贩卖到黑市以牟取利益。最后法院指控43岁的罗德尼·格瑞盗窃公司财产6万美元以上，并指控他非法驾驶。警方得到报告称上周五还有一名嫌疑人也盗取了该公司存放的正版光盘，并将其贩卖到黑市，但是现在他还没有被起诉。



←这个就是监守自盗的员工所在的公司，也从事游戏包装。

毫无疑问，这是一个“监守自盗”的故事：由于所在公司从事游戏光盘的封装业务，作为员工的罗德尼利用职务之便从公司中偷取游戏光盘，在其正式发售之前卖到黑市从而赚取高额利益。正是因为这个特殊原因，才最终导致《战争机器2》破天荒的提前半个多月偷跑成功。

后果很严重

这个标题，说的不是被捕的“二五仔”罗德尼同学，尽管对于他个人而言，倒也的确当得起这句话。

“偷跑”，对于许多玩家而言（包括中国玩家），已经习以为常，甚至有些“喜闻乐见”。毕竟免费的午餐这等好事，还是很难让人拒绝的，“不吃白不吃”嘛！不过，各位有没有想一想后果？

从本质上来讲，偷跑比之通常的D版或是网络下载最大的区别就是在时间上更为提前，而它们最大的共同点就是侵犯版权，而以此为乐的玩家们快乐却是建立在牺牲游戏厂商利益的基础之上的。现在开发游戏的成本之高是人所共知的事情，前期巨大的风险投资如果得不到足够的利润回报将会极大的打击开发商的热情，《战争机器》1在销量上获得的巨大成功正是2代如此迅速推出的一大原动力。如果大家都以玩D版、偷跑为乐，那么当你喜欢的游戏最终消亡的那一天，终究会让玩家自食其果。



←马可斯虽然强悍，也搞不定偷跑的行为。

上面这些话，并不是想再把劝大家尽力多买正版游戏、支持游戏产业良性发展这类陈词滥调再罗嗦一遍，其实现在我国的许多玩家由于参加工作、有了自己的收入，已经或多或少的尽力支持正版游戏了，这是让人欣慰的好现象。只是希望某些玩家不要太过沉迷于偷跑的快乐，至少偶尔能够看得远一些。虽然有些夸张，但还是要套用一下郭德纲同学的那句话：

“我爱游戏，我怕它完了。”　□文/北斗

地雷是怎样炼成的

地雷，炸人用的。其埋在地下拥有良好隐蔽性，出其不意性、强劲爆炸力、影响持久性等多种优点，是一种极其难以对付的现代武器。迄今为止已经有无数玩家被埋藏于世界各地五花八门的地雷炸得天旋地转、找不到北，甚至有被成为FANS的战士被炸到愤而脱下戎装者，其威力不能不被奋战在第一线的各族战士们警惕，不仅对于5元饭族意味着一顿早饭钱，对于广大Z版饭更是关系到身家性命，因此，关于地雷是如何形成的，如何避免踩地雷，我们特意做个简单分析，并对可能埋藏地雷的区域插上标识，以尽量减少不必要的兵员伤亡，节省逐年攀升的纱布开支。 □文/翅膀

创意匮乏还是过于前卫?

现在的游戏业是越发不好混了，时代在前进，玩家的口味也在不断地提高变化，要想抓住多数玩家的心不拿出点新鲜东西是不行的，就算你是老厂老牌，不思进取也只会自取灭亡，有关这方面的例子太多都懒得列举了。生存下去靠什么？只能是创意，就算是以画面影音做主打的大片级游戏也需要在场面和细节方面下足功夫才能得到玩家的认可。可就是这个创意，几乎可算是世界上最难捉摸的东西，何为创意？一千个人有一千种理解，这可愁坏了各位天才制作人。尤其对一些知名老牌续作或著名制作人参与的焦点作品，它们本身受到的期待度就很高，比其他所谓不知名的作品高得多，对创意有着更高要求，如果满足不了这个要求，有辱“神作”之名或是让大腕折损名誉，就很容易成为大众口诛笔伐的地雷，这种情况近期可并不少见。



前段时间SEGA出品的《战斧 野兽骑士》让人们体验到了新一代地雷的威力，这个有着20年历史的SEGA招牌作之一被很多玩家放进机器十分钟后就被丢进了垃圾筒，倒不是因为此作比系列作品素质降低，而是20年前的游戏理念套到今天来用到底会是什么样子？想想就可以知道了，MD时代的《战斧》之所以口碑良好是因为那个年代流行这种街机风格的幻想动作游戏，但今天的玩家都习惯了《战神》、《忍龙》这样讲究技术与爽快感的东西，偏向生硬的操作感且缺乏大场面烘托的《野兽骑士》怎么看怎么像个山寨厂出品的三流作品，《战斧》特色的骑龙也没有作为重点强化重新制作，充其量是个龙套，那么这个打着次世代标签的20年前游戏凭什么获得玩家的青睐？不是时代抛弃了《战斧》，而是《战斧》舍弃了时代。

再来看宫本茂大叔的《Wii Music》，标新立异一向是任天堂和大叔擅长的，之前的一系列作品也都证明了他的正确。但是《Wii Music》实在是让大叔栽了一个出人意料的跟头，发售前创新式的宣传换来的却是媒体一致的低分评价，玩家们也对其褒贬不一，而且后者似乎更多一些，这，是宫本大叔脑残了？还是玩家们玩腻了？看来还是游戏本身的问题。“超越现今音乐游戏概念的作品”是该作的主力宣传语，实际游戏也确实很“创新”，创新到玩家都不承认这是一款“游戏”，因为很多人都觉得这是一款音乐教学



工具，一般的玩家很难上手，弹奏乐器、指挥演奏等等，都需要一定时间才能熟悉操作，不像传统音乐游戏那样按节奏按键就能轻松游戏，这款作品没有一定音乐基础的话有时真有些无从下手的感觉。这种程度的高门槛显然背离了任天堂一贯的大众向风格，不仅传统玩家不卖帐，连老任一手培养起来的新生用户层都被阻挡在门外，宫本大叔这次确实是失算了，这也算是给任天堂一个提醒吧，脱离游戏过远就不能称之为游戏，前卫创新也是要有个限度的。

原创作品是地雷的摇篮?

在续作大作满天飞的现代世界，原创作品要想受到更多的关注是很不易的。开发原创作品要承担更大的风险，基本上作品能成功系列化或是就此埋没于历史沙尘中，都取决于这第一作的成败与否。那么在作品宣传方面就必须要花更多的心思。因为无前作影响力做招牌，有些厂商把自己的原创作品和自己或别的厂商的其他作品当作宣传标语，打出了“比肩XX、超越XX”的口号，用以提高自己的身价，这样做的宣传作用确实是很有效的，玩家们一下就将其与某款成功大作放在了同一水平线上去审视，但是，也把自己摆在了一个不得不达到的高度上。游戏发售后玩家也自然会将其和宣传中的游戏去做对比，不幸的是绝大多数这样的作品都得到了“不如XX、和XX差远了”这样的评价，只可惜很多原创作品本身很优秀，但就是因为这样一个和别人比的宣传语，成为了活在别人阴影下的可怜孩，本来不是雷，但却被自己找来的对手压成了雷，实在是一种悲哀。这样的例子很多，远有《格兰蒂亚》（超越FF7），近有《杀戮地带》（“比肩光环”），而且现在未发售的游戏中也不乏如此宣传的作品。

还有一种，就是同社开发了很多优秀作品，几乎款款经典，玩家已经将之当作了精品出口商，可突然颓然推出的原创作品无法达到玩家们满意的程度，游戏素质与同社的游戏存在一定差距，“辜负”了玩家们对“精品”的期待，那就不可避免地成为了“地雷作”。这也不是该款作品本身造成的，主要是这款作品的“爹”头上的光环过于耀眼了，出于“天才的儿子也是天才”这个人们潜意识里的第一感觉，对作品的高标准眼光让某些并不十分出色的游戏成为了“准雷”。比如前段日子刚出的《无尽隐秘》，“优秀的画面、宏大的场面、3A出品，爽快的战斗”，这是之前玩家们对其的通用印象，但实际玩到后，悠长重复的跑路、略显单调的招式、同伴设定上的不合理等等，成为了玩家们愤而喷之的一连串理由，虽然游戏整体素质还算可以，但对比3A以前的优秀作品还是存在不小的差距，也不难理解不少玩家将之称为“3A史上最大地雷”的心情了。不过还好，游戏还没有雷到炸死人的地步，其续作的可能性还是值得去期待的。



前面的路还有多少雷?

今年底及明年还有着太多值得关注期待的作品，不管是哪个机种，都不可避免地出现一些新的地雷，也许我们可以预先探一下路，即使不能拆除地雷，也让这些雷的杀伤力减小一些，也好让伤员不至塞满医院。

“纷争 最雷幻想”

这款PSP的原创FF定位就是全人物大杂烩，演绎梦幻剧本，这种游戏从一开始就决定了雷属性将十分得高，可以说不是神作就是雷作，这要看编剧的能耐以及将这么多人气角色攒在一起后的设计水准。

“雷骑士物语”

L5开发，原创作品，大手笔制作，本来挺好，值得期待，可它却打出了“FF级别的宏大世界观、DQ的细腻风格”这种逆天的宣传标语，你不雷，谁雷？



“怪物雷人3”

很多人都不明白正统续作为什么要出在Wii上，这样的话画面及场面等要素就不能期待有什么进化了，那么焦点就在新操作上，Wii的威力棒是否能把猎人的操作带到一个新的高度，又或是把人雷到猫车接送。

“扫雷无双3”

在“355”把人雷到再起不能后，战国的这帮人又转移到了Wii这块新的战场，同样，新的操作与新玩法肯定少不了，无双也到了该变的时候了，但变成什么样呢？是款全新的扫雷作，还是彻底把人炸死，我们拭目以待。

PS：以上纯属个人无责任猜测，不负任何后果责任。只希望天下无雷，乐享太平，哈。

游戏产业中“二道贩子”

——从游戏代理商的角度看游戏的销售运营方式

一款游戏会不会受到欢迎，除了正式推出后受到玩家直接的检验外，在游戏发售前，其实已经先经过代理商的一层过滤，因此游戏代理商可说是站在最前线把关的位置。然而，他们是以什么样的角度来评估一款游戏的好坏呢？又是什么样的原因影响到游戏最后的代理与否呢？下面本文将从代理商的角度，谈谈我们现在玩到的作品究竟是怎么脱颖而出的。

选择代理游戏的渠道

代理商选择的作品中，合作伙伴所发行的作品占了很大一部分。例如任天堂和史艾近些年保持着良好的合作关系，那么史艾在NDS或Wii上的部分作品就会找任天堂代理发行。诸如此类有着长期而良好合作关系的厂商之间，开发商都会将旗下握有的所有产品整理起来，将相关数据交给发行公司参考，要是有不错的作品，发行商也会主动向他们索取。不过这种方式也有比较棘手的问题。当合作厂商的游戏列表送来给他们，却又在其中找不到适合的作品就比较头大了，因为都是关系不错的合作伙伴，要回绝总是比较困难。这也就是为什么很多知名发行商会发行部分不怎么令人满意的游戏。

除了与大型厂商的主动接触外，一些游戏公司或工作室之间的互相推荐，也是增加合作伙伴的一种方法。除此之外，如GameSpot、GameSpy等能快速掌握一手游戏情报的知名游戏网站，也是发行商重要的信息来源，要是看到某款觉得不错的作品，他们就会想办法通过各种渠道直接和这些游戏公司接触，询问有无代理游戏的可能。

至于如 E3 这类大型的展览，自然也是一种寻找游戏的途径，包括E3、TGS，以及重要性日益增加德国莱比锡游戏展等。这些展会通常都会设有“从业者日”的展出时间，主办单位也设置了专门让游戏从业人士们洽谈商务的区域，这对于代理商寻找游戏来说是非常方便的。

除了这些渠道外，其实游戏业中也有“掮客”的存在。所谓的掮客，就是介于国外发行商、工作室与国内代理商之间的桥梁，他们可能是国外游戏公司的亲戚朋友，对于两边的需求都有一定的了解与认识，同时，又能掌握彼此沟通的渠道。

从各种途径接触到作品后，各代理商又如何决定是否代理呢？由于游戏公司毕竟还是要考虑到产品能不能帮助他们获利，因此游戏是否好玩、是否适合当地玩家的口味当然是必备的条件。甚至还有游戏代理商带给玩家的印象，也是他们考虑的一个重点。

游戏语言本土化

很多国内玩家都关心游戏中文化的问题，当然日本的玩家也希望好的美版游戏能够快速引进并对内容进行翻译。目前微软在游戏中文化方面做得非常不错，很多大作在最初发售时就内含了中文的语言选择，而索尼的PS3虽然在香港和台湾都有发行，但游戏的中文化就明显没那么积极了。站在游戏公司的角度，他们当然希望每款代理进来的游戏都能做到中文化，毕竟一款游戏的中文化与否，对于销售量来说具有非常大的影响；只不过游戏中文化的决定权通常不是握在代理商的手中，而是必须配合合作发行商的规模或开发工作室的标准。

以Activision为例，他们就要求游戏的发行量必须达一定的水准才能配合做当地语言化的工作，而这个门坎是放诸全球皆准的；很多游戏经评估后，开发商方面觉得光以台湾、香港这个不算大的市场要达到满意的销量有相当大的难度，那么推出中文版的计划就会被取消。于是我们看到很多港版游戏中都是英文的语音和字幕，不过就算内容不做中文化，代理商还是需要为游戏起一个响亮的名称。游戏的中文命名有几点原则必须考虑。首先，就是如果仅仅直译的话是否能够完全表达原来的意思。比方说《Half-Life》，他们觉得《半条命》太不符合游戏的整体形象，因此经过综合多方意见的热烈讨论后才有《战栗时空》的出现。最后，有些游戏的直译名称会变得太恐怖的话，他们也会做一些适当的修正。比方《F.E.A.R.》或《Left 4 Dead》，直译的话恐怕都会吓死人，所以他们融合了游戏的元素和标题应该具有的感觉，才有后来《战栗突击》和《恶灵势力》的诞生。

游戏命名通常是一大堆人把脑汁榨干，并经过一番唇枪舌战的脑力激荡后才得以定名，他说这样的过程通常不是很有趣，但当大家共同的心血结晶受到玩家的肯定时，这就是一个很有意思的结果了。当然，也有例外，例如《生化危机》的台湾省译名为《恶灵古堡》……

国外子公司的另一种角度

很多台湾省或者香港的游戏公司完全以代理游戏为主，但例如SCEH这类的游戏公司则不同，因为它是SCE在亚洲区的子公司，天生就具有母企业产品支持的优势，所以他们在挑选游戏时也有自己的一套办法。

SCEH虽然是日本SCE公司的子公司，但他们并不会因此拘泥于只运营自家的产品，终归SCE自己是一个硬件厂商，当然还是希望能拓展产品线。因此当年在大陆推出行货主机时除了少量诸如《ICO》、《捉猴2》等自家的作品外，像《恶魔猎人2》、《龙珠Z》等等作品也都是由他们代理的。在开拓新的市场时，由于之前已经有很多游戏的储备，不论是自制或代理、经典大作或休闲小品，只要是架构完整、具有创新和独特性的游戏，各种类型和风格他们都会考虑。只不过中国大陆的情况比较特殊，才导致了游戏新颖度不够，缺乏对玩家的吸引力。

子公司作为代理商会从母公司那里了解未来游戏市场的风向变化，其产品的挑选当然也受制于母公司。不过此类的公司往往规模很大，而且对于市场风向的掌握比较准确，因此例如现在虽然网游还是居于市场的主流位置，但史艾、CAPCOM、世嘉等公司早已把看到了这个领域愈显局促的发展空间，而将重点慢慢转移。于是我们之前在国内看到的很多国外大公司网游现在也都销声匿迹，例如史艾的《树世界》、世嘉的《飚车》等等。

国外子公司往往比较了解当地游戏市场的一些实际情况，然而因为受制的条件太多，往往国内很多子公司到后来都成为了海外开发分部，例如上海的育碧，起初也将电脑版的《生化危机》引入了中国，但最后因为其在国内无法开展电视游戏的业务，因此也就成为了主要精力放在开发游戏上的工作室。

代理经典复刻作品

类似《最终幻想》系列这类多次复刻、但人气依然不减的作品不在少数，有许多玩家也热切地期盼能有代理商愿意再度引进这些游戏并在新平台上推出。不过，以代理公司的角度，他们又是如何看待这样的情况呢？



←任天堂自己就是游戏的开发商，但它所代理的游戏数量更多，而且其把关的严格在业界也是出名的。

像这样的昔日热门游戏，代理商会先到游戏社区网站中看玩家讨论的声音，发现游戏的口碑不错，玩家期待度也很高的话，他们就会再研究游戏复刻的价值，如果发现它的确有复刻的意义，可能原先的版本因为所在平台机能太低，或者上一次的复刻已经有一段时间的话，代理商们就会更深入地去了解原开发商的态度，看看原开发商是不是有意持续开发，双方在各方面的认知能不能达到平衡，只有这些条件都符合之后他们才会考虑代理。不过现在新玩家已经取代了很多老玩家，而新玩家的心态普遍都喜新厌旧，因此即使网上的期待度高，但是代理旧的作品，再度接受新玩家的考验，对游戏代理商来说其实也是一种赌注。

从07年开始的续作重生热潮以及经典复刻的确令玩家们好好感受了一下老游戏的魅力，但这种大规模的“吃老本”也仅仅是昙花一现，因为代理商和开发商的跟风同样是有规律的。近一段时间的游戏开发成本过高，公司负担能力下降，才使得很多厂商利用这种低成本的方式来增加收入。经典作品一般都是要好好保留，不到万不得已，不会拿出来“骗钱”。频繁推出这类作品对于开发商和代理商来说都不是明智的选择。

总的来说，一款游戏会不会引进，与游戏本身是不是优秀的作品，并无法直接划上等号，其中有许多人眼所看不见的因素，因此游戏代理商们的工作并不像我们表面上看到的如此简单，还是有许多不为人知的复杂工作。可惜我们今天只能拿国外的一些厂商来举例，不知道何时电视游戏的代理商才会光顾中国大陆的市场呢？　□文责/小沛

疾风流言帖

VOL.22

近期热门大作不断，玩家们的机器也肯定没闲着，《战争机器2》之后又来了《使命召唤5》，实在有种玩不过来的感觉。最近PS3的相关消息比较多，随着80GB新版机的上市，有望掀起新一轮的SONY反击战。离年底也不远了，无论是日本还是欧美，这种三方竞争也会趋向白热化，作为玩家我们就等系好了，又或者找个地方喷上一喷也其乐无穷。殊不知与人战其乐无穷，与人对喷更是既练口才又培养文学情操吗？

□责编/翅膀

《小小大星球》续作开发中？

虽然遇到了“古兰经事件”使首发受到挫折，《小小大星球》还是比较顺利地在北美及世界各地陆续上市，官方也已经全面开放了游戏的在线服务，可下载最新的补丁来删除原来版本中的违规内容，而且，制作人还透露本作将进军更多的领域，相关续作也已经在开发中。

在《小小大星球》的英国首发现场，开发本作的Media Molecule相关制作人在回答记者提问时透露道，SCE对这款作品极为重视，希望可以将之发扬光大，PS3版的本作只是一个开始，以后才是发挥其真正价值的时候，SCE相关开发人员已经开始着手后续作品的开发，对应的平台暂时未定，但绝不会只是针对PS3、PSP、PC甚至手机都有可能，而且漫画、动画、影视、模型玩具等领域都不会缺少，这将是一个非常有意思的事情。

另外，Media Molecule在之前曾经发布过一份招聘启事，诚招有PSP游戏开发经验及富有创意的人士加盟，虽然没有说到具体要开发什么项目，但结合《小小大星球》近期的发卖，相关PSP作品的开发可能性还是比较大的。

编者按：也许SCE也想打造一个属于自己的《口袋妖怪》吧，虽然游戏有点叫好不叫座，但这些个布娃娃造型所能创造的市场潜力确实不容小视，品牌吉祥物就是需要将其广泛地融入自己的产品中，玩家们的认知度也需要在潜移默化中转变并接受。

70 可信度

《横行霸道5》将PS3独占？

2K Gams的《横行霸道4》全球出货量已经超过了1100万套，这不能不说得益于多平台发展的功劳。而近日SONY方面正在与2K方面积极接触，商讨其续作再次转回PS系平台独占发展的可能性。

《横行霸道》系列可以说是在索尼PS系主机上发家致富的，SONY方面也曾对2K提供了优厚的帮助，而4代的劈腿让SONY的老总们一肚子郁闷，但这也不能怪2K的不义，经营状况的不理想甚至险些让EA收购的境况由不得自己，跨平台多赚些钱才能更好地活下去。在4代已经赚得钞票多到想撕的今天，2K的日子已经好过很多了，再加上4代近日在日本的火热造势，SONY在此时机重新开始与2K的磋商，显然是看重了这部具有全球影响力的系列的威力，毕竟，那曾经是只属于自己的东西。

编者按：全平台发展已经是第三方的趋势，跨平台的4代让2K赚得如此欢乐，显然不会因为经营状况好了一点而放弃这条路线，除非，SONY能立刻拿下这个游戏界，否则还是不要做梦了。

20 可信度

PS3最新体感控制器？

有关两大高清机的体感控制器传闻已经不知传了多少个版本了，至今没有一个明确的说法，近日美国专利商标局公开了一份专利申请书，显示SCEA正在着手开发一款体感控制器，并且有相关概念图同时附。

根据概念图与数据判断，这应该是一款运用视频捕捉和超声波追踪系统的控制器，并且是拿在手上来运作的。在使用时通过视频捕捉来为控制器提供信号，控制器通过超声波再反映到屏幕上，形成类似真实体感型的操作方式，基本上与通常的体感控制器原理相似。但专利局提供的专利书中并没有提到这东西到底是做什么用的，用在什么地方，因此目前还无从判断是否是用于PS3或是其他什么SONY产品上的配件，相关信息还有待SONY官方的公开。

编者按：记得以前就有过一份疑似SONY体感遥控器的概念图，其后不了了之，这次专利局弄出的东西也不一定就有多少权威，说实话SONY现在缺的不是这种无关痛痒的外设，而是做市场筹码的软件。

30 可信度

Activison高管很无知？《使命召唤》闹内讧

众所周知，《使命召唤》系列是由Activison旗下的两个完全不同的开发组轮流制作的，即开发《2》、《4》的Infinity Ward公司，和开发《1》、《3》及《战火世界》的Treyarch公司，而近日因两个开发组的作品频繁被公众拿来比较，Infinity Ward方面似乎非常不满，而且矛头直指Activison的高层管理人员，称其“非常无知非常愚蠢”。

最近由于Treyarch公司的最新一代《使命召唤 战火世界》的发售，将之与去年发售的前代《使命召唤4 现代战争》做比较的现象在玩家当中非常普遍，很多玩家都将新作中的种种对比4代来品头论足，且不少人都提出了新作的某些方面比4代要优秀的看法。Infinity Ward对这种“无聊”的比较表示了强烈不满，称玩家们不该把两家公司的游戏相提并论，这所谓的“新作”和他们的4代毫无关系。这本来无可厚非，但更让Infinity Ward无法忍受的是，Activison的高层居然也拿两款游戏在公开场合大加比较，甚至通过“诋毁”4代的方法来变相提高新作的价值。Activison的高管Heller在接受媒体采访时，谈到了“新作《战火世界》响应玩家的呼声，更改了前作中的不合理设定，枪栓式步枪不再像以前一样要好几枪才能打死敌人，只要命中上半身即可一击毙命，使得游戏更加真实，更加爽快。”Infinity Ward的开发人员对他的这番言论“深恶痛绝”，称他简直在胡说八道，4代中的步枪根本就是打中要害部位就会毙命的，这种言论就是在侮辱《使命召唤4》的开发人员，并且要求媒体以后不要再采访Activison的无良高层，有事可以直接找两个开发组，OK？

编者按：竞争无处不在，两个开发组的作品比较一向都是《使命召唤》系列的热门话题，至于那位高层老兄说的话，玩过4代的人都应知道M4A1与AK-47的区别，不过作为发行商为新作做宣传根本就是无可厚非的事，要怪，就怪这“两个和尚抢水喝”的开发形式吧。

50 可信度

45NM小型PS3即将问世？

日本东芝公司确认，有关45NM与40NM的相关技术已经开发完成，正着手准备将之用于处理器核心并实现量产化的进程，作为东芝的重要客户，SCE也进行了相关技术研究，以确实实现45NM甚至40NM芯片PS3的可能性。

东芝半导体公司副总裁Masakazu Kakumu透露，新型芯片技术已经进入实质性阶段，预计将在2009年中期完成实用化，并推出应用此技术的新型产品。而SONY则会是首批应用此技术的公司之一，SONY公司已经接到东芝方面提供的开发套件，已研制应用于自己产品的技术手段，研发相关产品，可以确定的是，SONY已经针对PS3的RSX图形核心应用45NM技术开始了研制，在不久之后即会有令人期待的成果出现。

早在去年，SONY就已经将其在九州半导体芯片技术中心的生产线出售给了东芝，已研制65NM与45NM的芯片，由此可见两家公司的技术合作已经由来已久。

编者按：利益是商人的祖宗，有利可图谁都可以握手合作。至于PS3小型化问题，也是老生常谈了，45NM芯片还需要一段时间具体到实用化，而且新的芯片很难保证其成本。

40 可信度



中国电玩榜

最期待游戏TOP10

Game Chart

1 生化危机5

■PS3 /X360 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.12 ■59.99美元

系列人气角色威斯克的回归可以说是让众多喜欢生化的玩家感到开心了，虽然尚未确定其是单纯作为敌人登场还是有可能被玩家使用，不过估计后者还是有希望的。



394票

2 最终幻想13



350票

■PS3 /X360 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演
■2009年预定 ■价格未定

本刊之前曾经介绍过的与女主人公一起行动的金发青年的姓名终于公开，名叫斯诺（スノウ），与女主角LIGHTNING一样名字都是源自天气。

3 使命召唤5 · 战火世界

■PS3 /X360 ■Activision ■第一人称射击
■2008.11.10 ■59.99美元

由于开发公司的变更（实际上是回归），本作的背景再次从现代回到了二战时期，所以在枪械等要素上也都再次回归二战时期的水准。



350票

4 古墓丽影 · 地下世界



350票

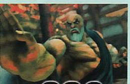
■PS3 /X360 ■EIDOS ■动作冒险
■2008.11.18 ■59.99美元

有传言说本作尽管是多平台发售，但是360版将会拥有独占内容，可能是一段全新的剧情，也有可能是一个新增宫殿得冒险，具体还未知。

5 街头霸王4

■PS3 /X360 ■CAPCOM ■格斗游戏
■2009.2.3 ■59.99美元

刚拳曾经传授肯和隆拳法，同时也是豪鬼的兄长。据悉，刚拳在游戏中与豪鬼一样为乱入型NPC角色，而且出现条件比豪鬼更为苛刻。



338票

6 PSP / 最终幻想 · 纷争 / SQUARE · ENIX / 2008.12.18

7 NDS / 超时空之钥 / SQUARE · ENIX / 2008.11.20

8 NDS / 最终幻想水晶编年史 · 时之回声 / SQUARE · ENIX / 2009.1.29

9 Wii / 动物之森 · 小镇居民 / 任天堂 / 2008.11.16

10 Wii / 怪物猎人 tri / CAPCOM / 2009年预定

CHECK!《辐射3》销量接近五百万！

游戏发行商Bethesda Softworks宣布，年度RPG大作《辐射3（Fallout 3）》自发售以来，在PC、PS3和Xbox360平台的全球销量已达470万套，销售额超过3亿美元，成为今年最受欢迎的游戏之一。《辐射》系列是欧美最负盛名的RPG游戏之一，其开发工作室黑岛于2003年12月被母公司Interplay解散，其后其开发权被Bethseda买入，并开始开发本作。小编个人以为，《辐射3》这种游戏确实非常符合欧美玩家的胃口，但我国玩家想要真正领回该系列的精髓和神韵的话，还是需要具备一定英语水平才能体会到这种美式黑色幽默的趣味。



↑Wii版《动物之森》画面并没有太大改进，但乐趣应该仍然很多。

由于不少作品已经正式发售，这期期待榜有不少新面孔出现，分别是《使命召唤5 · 战火世界》、《最终幻想 · 时之回声》以及《动物之森 · 小镇居民》。动物之森的NDS版大受欢迎，相信这次的Wii版"小镇居民"将会再次掀起一轮联机热潮。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.10.27–2008.11.2

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	PS3	横行霸道4	CAPCOM	2008.10.30
2	NDS	北欧战神传 · 负罪者	SQUARE · ENIX	2008.11.1
3	PS3	小小大星球	SCE	2008.10.30
4	NDS	口袋妖怪 · 白金	任天堂	2008.9.13
5	NDS	时装店 女生风格	任天堂	2008.10.23
6	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
7	PS3	GT赛车5 序章 Spec3	SCE	2008.10.30
8	XBOX360	横行霸道4	CAPCOM	2008.10.30
9	NDS	用步行了解生活节奏DS	任天堂	2008.11.
10	NDS	希德与陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE · ENIX	2008.10.30

■本期有3款PS3游戏上榜。《横行霸道4》终于在日本正式发售，PS3版的销量远超360版，前者首周销量超过13万份，而后者的首周销量才3万多一点。创意游戏《小小大星球》虽然评分很高，但首周实际销量也才5万多一点，看来创意好并不代表销量就一定好。



TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.10.26–2008.11.1

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	XBOX360	辐射3	Bethesda Softworks	2008.10.28
2	XBOX360	吉他英雄 · 世界巡演	Activision	2008.10.26
3	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
4	Wii	吉他英雄 · 世界巡演	Activision	2008.10.26
5	PS3	辐射3	Bethesda Softworks	2008.10.28
6	PS3	小小大星球	SCEA	2008.10.27
7	XBOX360	寓言2	微软	2008.10.21
8	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
9	PS3	吉他英雄 · 世界巡演	Activision	2008.10.26
10	PS2	吉他英雄 · 世界巡演	Activision	2008.10.26



■本期美国周间榜被《辐射3》和《吉他英雄 · 世界巡演》两款新作大出风头，两款游戏的各平台版本在前十的名额中竟然占据了半壁江山，足见它们的受欢迎程度。《小小大星球》在美国的双周销量已经达到35万份，比日版的成绩要好上许多。

FINAL FANTASY XIII

新世代的水晶物语即将展开

「阳光十足的冰雪·维里亚斯，勇往直前的热血男儿」

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

《最终幻想13》系列是SE最顶尖的RPG作品群，其中有完成正统进化的《最终幻想13》、采用充满动作要素系统的《最终幻想 Versus 13》，还有可以在掌机上用到无线通讯功能游戏的《最终幻想 Agito 13》。每一款作品都揭晓了“从各个角度来揭示水晶神话”的世界观设定，而且在故事、登场角色、系统等方面的设定也各有不同。 □文/七曜

刻有印记者 拥有超人的智慧

←被赋予使命的同时，路希身体某处也被刻上了烙印。位于冰雪左臂上的纹章就是印记吗？他好象因为刻印的关系而获得了力量。他高喊着：“用这股力量来保护兰吧！”

在左臂上绽放 奇异光芒的印记

→冰雪手臂上所浮现的刻印，从形状来看应该是人工合成产物。因为被刻在手臂上面，所以力量应该会从手臂涌现出一股非凡的战斗力。

この世界を守るのが 俺たちの使命だ

冰雪·维里亚斯

冰雪是被法尔希选上的路希之一，健壮的庞大身躯是其可取之处，他喜欢以积极态度来思索事物，是名热血的男子汉。



←在雷霆、冰雪身后出现的怪物，犹如岩石般的身体中央有一个貌似人脸的部分，莫非这是BOSS级的特殊怪物吗？



坚毅顽强的女主角

这次女主角雷霆的人设依然是野村哲也，他曾表示，特意将雷霆设计成为“坚强而又美丽”的女性形象，而且在阅读了原案之后，形象更加丰满。野村以前就说过要设计为军人般的角色，所以雷霆有着军人般的性格。就是那种给人一种“决不轻易落泪”角色的感觉。

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13		发售日未定
角色扮演	SQUARE-ENIX	价格未定	日版
蓝光光碟/DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

最终幻想神话永传不灭！第十三回目即将破尘而出

「被水晶所选中的战士，拥有无坚不摧的非凡力量」

本作的强大，甚至可以称得上是“集大成的王道RPG”，它能让玩家们体验到次世代RPG的真正风采。本次游戏世界观前提是受到水晶所引导的殖民地社会“茧”与充满原始自然景致的“脉冲”，文明进步的茧，其统治机构圣府有很多机械与有机物融为一体的兵器，比如会变成机车的召唤兽希瓦，在这个社会中，生物与机械的融合可以说是无处不在。在目前公开的某场景中，模样犹如飞龙的怪物在像是遗迹般的场所内袭击少女，在它的翅膀、尾巴都能看到机械般的光芒，这名敌人看来也是圣府军派来的刺客。



↑雷霆的身后可以看到火焰结晶化的水晶，据说水晶的结晶化是毁灭的预兆，圣府统治的世界该何去何从？

CHECK UP! 终于又有角色的新消息出现！

在这次公布的画面中，有中世纪风格的古堡，之前出现的金发男子，确认名为冰雪・维里亚斯，他是被法尔希选上的露希之一，不仅拥有着健壮的身躯，还能够以积极的态度来面对人生，率真而表里如一，当然也有善于照顾人的一面。不过，做事经常不顾后果，常常让主角雷霆感到麻烦。从他的名字以及目前公开的几名主要角色来推断，本作的主角姓名应该都是与气候有关，其实如果玩家有注意的话，就会发现自从《最终幻想7》之后，系列的主角名字都是与天气气候有关。



←忧郁而又美丽的少女塞拉。她在因为什么伤感？

跨时代的神作，何时发售？



→古堡上空的圆形物体被黑云遮挡，无法确认是不是茧。

水晶赋予她力量，无坚不摧！



→雷霆露出哀伤的神情，好象因为有些事情无法完成，而让心中充满了自责的念头，她本来应该“信任”的对象究竟是谁，在她的眼神里可以看到深沉的哀愁。

愁云满布的雷霆

↓虽然冰雪一头热地讲着使命，不过雷霆的表情却有点沉闷，一副若有所思的样子。

女主角雷霆

女主角雷霆的武器类似枪刃，可以进行远距离射击和近距离攻击。她如此多变的攻击方式相信也是本作的卖点之一。



刻画出螺旋状的力量解放

→右图说话的雷霆，与其说她在对着某人说话，倒不如说是自言自语来责备自己。



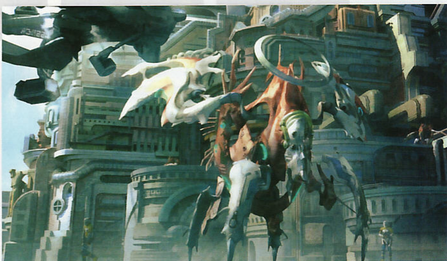
从天而降的异型生物，是天使、恶魔，还是神使？



←这是新作世界中的未来场景，右侧的四足兵器可以利用火焰推进器飞翔，上方是飞空艇相互追逐的景象，它正在打开关闭的外壳吗？

文明进步的兰，其统治机构圣府有很多机械与有机物结合形成的兵器。包含过去介绍过的，会变形成机车的希瓦在内，可以看出这是一个生物与机械的融合的社会。受到水晶所引导的殖民地社会、充满原始自然景致的，以这两个世界为舞台的RPG就是《最终幻想13》。在本次东京展公开了女主角雷霆等人配入语音的影片，包含视听报告在内的最新情报都是以影片为中心。当然也公开了实机画面，各位玩家可以仔细地欣赏。本页的几张图片都是PS3版的实机画面，模样有如飞龙的怪物在像是遗迹般的场所袭击少女。在它的翅膀、尾巴都能看到机械般的光芒，这名敌人也是圣府军派出的刺客吗？另外，四周的熊熊大火，还有火焰结晶化的水晶。据说结晶化是毁灭的预兆，似乎是不详的现象……

由繁荣文明所创造出来的最新锐兵器，会成为新时代恐怖份子





↑扎着两条辫子的少女躲过了飞翔怪物的攻击，图中看似脉冲遗迹的场所，在之前的报道中就已经公开过了。

CHECK UP! 最终幻想系列前作中的飞空艇简介

利用现在介绍最终幻想13飞空艇的机会，再来回顾一下系列中每作都有的标志之一，飞空艇。在系列前作最终幻想12的世界中，飞空艇是一种空中飞行器，名为“休特拉尔（シュトラール）”，它还拥有变形的机能。由莫古利在数个世纪前所开发，而且在前作中操纵“休特拉尔”的也是《最终幻想》系列中可爱的配角莫古利，依靠飞空石的力量浮空，由螺旋桨和亮空环（glossair · ring）来控制方向和速度。飞空艇是前作大陆中最流行的交通运输方式之一，各航线则成为了连接各大城市的最为繁忙的交通要道。飞空艇可以小到私人游艇，大到巨型战舰。



FF12中的泛用飞行器休特拉尔（シュトラール），拥有变形的能力。

前作最终幻想12 飞空艇“休特拉尔”



拥有豪门血统的金发妞，究竟有着什么秘密？

←女主角是戴涅布莱王国的名门，芙蕾家的大小姐，她拥有能够看见光的能力。



丝黛娜在谈对光的看法，她与诺克多拥有相同的力量

←这是丝黛娜和诺克多，两人在聊戴涅布莱王国古老的传说，她觉得在这里的收获就是"主动跟诺克多交谈的勇气"

在《最终幻想》系列，不论是正在开发的作品，还是诸多系列前作，都包含了许多拉丁文。当然，本作中也一样，丝黛娜和诺克多的名字也有其含义。丝黛娜·诺克斯·芙蕾的意思是"星"、"暗"、"剑"，诺克多·鲁希斯·凯拉姆的意思是"夜"、"光"、"空"，而芙蕾的戴涅布莱王国，这个名字也有"暗"的意思。而光这个主题似乎贯穿着整个故事背景，第一主角的名字意思为光，不过现在还不知道光到底是什么。

FINAL FANTASY Versus XIII

ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想 Versus 13		发售日未定	
	动作角色扮演	SQUARE-ENIX	价格未定	日版
	蓝光光碟	人数未定	记忆卡容量未定	待审查

你知道吗 光本身拥有意志

何かと面倒くさいだろ？

←关于本作中女神与死者的传说，光授予能看到光的人能力，只有诺克多才听得到光发出的暗语。

↓回映对方呼唤的诺克多，他的视线是往接近正上的角度看。一般人不可能会发现的位置，这就是光的指示？



在庆祝会场秘密相会的男女



Stella Nox Fleuet

丝黛娜·诺克斯·芙蕾



Noctis Lucis Caelum

诺克多·鲁希斯·凯拉姆



因为能看到“光”，所以被其他人疏远。



→这是之前未公开场景的画面，是因为死者的相关传说，而让她联想到并说出“恶梦”这两个字。那究竟是什么让我们这位高贵的小姐如此惊悚呢？

命运

诺克多和丝黛娜的邂逅

拔出细剑，摆出准备战斗姿态的丝黛娜，在她背后出现金色的纹章，并浮现在半空中，应该是在使用魔法或者召唤攻击吧。诺克多和丝黛娜在攻击时，身后都会出现纹章，看来他们拥有共同的能力。





战斗力全开 纹章浮现

←诺克多准备战斗时，背后也会浮现纹章。

两人在黑夜中倾诉着对光的感受“我今天似乎从光那里得到了力量！”

↓可能是从诺克多的视线推测出他正在看着光，丝黛娜也坦白说出自己也能够看到光。不过，诺克多似乎觉得告诉别人自己能看到光是一件会有麻烦的事情。能够看到光是一种相当特殊的能力，或许会因此成为周遭所畏惧的对象。





话题逐渐聊开的两人

←诺克多在面对丝黛娜的提问时只用了“只是在那里，应该这样吧？”这种莫名其妙的语句来回答。



→位于楼层中央处有座圆形的巨大水槽，里面有观赏鱼，小型鲨鱼等生物遨游其中。

芙蕾家的千斤，举止文雅的小姐



←举止很有礼貌，不会让人觉得讨厌，可以看出她的教养。

丝黛娜的自我介绍，气品出众的仪表

我们很看重这次短暂的邂逅

——请问诺克多和丝黛娜的个性是如何设定的呢？

野村哲也　在这次公开的场景里，丝黛娜与诺克多交谈时的用词相当谨慎，但是却不会让人觉得看起来畏首畏尾，相较之下，诺克多则是想要回避般地走开，明显表现出这两个人的个性。诺克多不是个性冷漠，而是内向害羞。

——这跟您以前说过的一样，是过去主角所没有的类型吗？

野村哲也　是的。在这次的场景，是为了掩饰害羞而故作镇静，他原本就是一个充满自信的人，不过个性却相当内向。这有点难以说明，是种容易被别人误会的个性。

下面回到本篇的故事——



↑在古城上空可以看得到一个圆形物体被黑云所遮蔽，虽然无法确认其具体身份，但是却无形中为游戏增添了许多未来感和神秘色彩。

夜空中的天体，是神还是魔怪?



←低着头的少女被士兵们团团围住。士兵所搬运的好象是棺木……这到底是用来做什么的呢?





→留着双辫之少女身上所穿的是拘束用服装。据说被迫穿上这件衣服的人会被人下令用列车强制遣送到脉冲，并在往后受到严格命运的挑战。

旋涡中的圣府是什么?少女与棺木……这是在为谁而送葬?

←从系列传统来分析，这身穿着很像10代里的白魔法师，希望这场葬礼的表现能像10的异界送那么令人记忆犹新。

CHECK UP! 法尔希与露西是本作的关键词

法尔希是超越人类智慧的特殊存在，据说茧就是由它构筑而成，至于露西，则是被法尔希悬赏，并同时被赋予烙印和使命的人。法尔希会通过有如影像般的幻视将使命传达给露西，不过内容并不是很明确。因此幻视所代表的意义似乎会随着"所见"者的关系而有所不同。除此之外，据说露西被视为受到诅咒之人，召唤兽会为了拯救他们而出现在这个世界上。被赋予使命的同时，露西身体某处也被刻上了烙印，位于冰雪左臂上的纹章似乎就是印记，他好像因为刻印的关系而获得力量，这股力量相当强大。

如同幽灵般的列车，将我们带向何方?

→在圣府军车站的后方可以看到中世纪古堡。周围有干枯的树木，以及犹如遗迹般刻满雕饰的柱子。而在轨道上飞驰而来的列车，神秘、昏暗，给人一种幽暗、阴森的感觉。



一系列中传统的召唤兽，希瓦在本作中将会以双子姐妹的形象登场。

冰雪女神降临

←冰雪女神希瓦能够变形成为摩托车的形态，让主角乘坐?或是有其他用途。

净化这个世界，

→发动连携攻击的瞬间。这样的场面经常出现特写，使玩家感受到战斗的时候扑面而来的冲击力。

↓游戏从表面上看和传说系列确实有许多相似之处，毕竟制作人是做传说出身的。





与同伴们齐心协力 华丽地消灭敌人

《弧光幻想曲》的世界观

游戏所在的世界是一颗被称为"弗鲁海姆"的星球。这里的人们使用的能源是一种被称作"雷伊"的光之力量。但是，随着一种叫作"浊龙"的神秘生物的繁衍，世界各地出现了大量的暴走怪物。与此同时，许多地方的能源出现了"结晶化"的情况。就在整个世界受到浊龙威胁的时候，人们感到不安，世界各国的关系也开始紧张起来。梅利迪亚帝国开始对威胁世界安全的"浊龙"展开讨伐行动，帝国的第二皇子阿尔丰斯亲率队伍，帝国认可佣兵拉尔克也在帝国军的舰队中，参加讨伐行动。在遭遇了浊龙之后，拉尔克等人发现了什么……

NINTENDO Wii	本刊译名：弧光幻想曲			2009年春
	角色扮演	MMV	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	记忆容量未定	全年龄

弧光系列作新登场

《弧光幻想曲》起初以"Project Ray"的名义公布，和"Project Salamander"（《世界毁灭》的制作计划名）一样，都是由制作《弧光之源》的imageepoch开发的，只是游戏的发行商从游戏的制作阵容从SEGA变成了MMV。游戏的制作阵容包括曾经在Namco Tales Studio担当《仙乐传说》导演的金丸宏之，音乐制作为大家熟悉的光田康典（代表作：《超时空之钥》、《异度装甲》、《弧光之源》），人设为吉田建一（代表作：《交响诗篇艾蕾卡7》），整个游戏的风格与Namco的《传说》系列十分接近，战斗部分由3名角色同时演出，喜欢《传说系列》的玩家一定会觉得异常熟悉。不过游戏的画面较之《传说》系列显得更加华丽，操作方式与特性镜头的导入与《星海传说》比较接近。本作吸取了日式RPG的特色，游戏的人设与音乐也由名家担任，作为MMV近期将要推出的游戏，《弧光幻想曲》在游戏设计上体现了目前日本角色扮演游戏的典型思路，无论是游戏的剧本、战斗还是人物设定都很中规中矩，这一点倒是挺符合MMV的风格的。本作将在2009年春季在日本和欧美同时发售，全世界的玩家们可以同时体会到游戏的乐趣。

发动威力巨大的攻击魔法 配合各种辅助攻击

游戏的战斗方式从目前公布的内容来看确实和Bandai Namco的《传说》系列十分相似。而游戏的世界观设计得中规中矩，让玩家们看起来觉得不陌生，这是一件很好的事情。而游戏的人设和音乐又出自名家之手，这在无形当中提高了作品的包装质量。除了这些形象上的工作之外，MMV邀请的游戏制作人也确实是制作过几部优秀游戏的，在他们的共同努力下，我们可以期待这部作品。



↑在游戏中可以发动各种属性的魔法，可以使主角的能力在短时间内得到提升，同时还借助主机的机能产生很令人惊异的视觉效果。

用团体的力量去战斗 大家一起来努力！



↑光魔法的发动瞬间会有这样的特写镜头。这个游戏虽然出在机能相对较弱的Wii上，但是游戏画面却十分华丽，体现了Wii的较高水平。



讨伐污浊的恶龙是关键字。



被称为「死神」的最强帝国认可佣兵

拉尔克



←拉尔克的攻击力高，在队伍中是主攻手的角色。

拉尔克・布莱特・拉贡是帝国认可的优秀佣兵，因为作战勇猛，被同伴称作"死神拉贡"。在军队中，他在原先与父亲一起作战的骑士英雄萨姆埃尔的手下学习，虽然战斗经验不算久经沙场，但是实力不容忽视。



↑随着冒险的进行，拉尔克将在世界各地旅行，认识更多朋友。他的冒险故事将在玩家的努力之下向前推进。



←基本上，莉菲亚是攻击型的角色，但是也有辅助能力，在队伍中很重要。



莉菲亚

召唤光雨的歌姬拥有神秘的能力

←莉菲亚召唤的光之雨具有净化被「浊龙」侵蚀的世界的能力，令人望之惊叹。

莉菲亚是拉尔克等人在讨伐浊龙的时候遇到的少女。她拥有利用歌声召唤光之雨的能力，召唤出来的光之雨可以在瞬间将"浊龙"镇压住。她是在一个封闭的环境中生长的，对于外面的世界总是显得格格不入，缺乏很多常识，但是对于魔法的知识却十分丰富。



用笑容面对磨砺天才的「光召术师」

阿迪露





←阿迪露使用的光魔法对于敌人也有很大的威胁，是另一位魔法主攻。

阿迪露是萨姆埃尔的孙女，自学了"光召术"，能够灵活运用这种魔法，现在已经担任光魔法的教官，每天依旧练习魔法。她是一个性格明朗的少女，经常面带微笑，并且用微笑来鼓励别人，并且用乐观的态度对待生活中的一切。她和拉尔克从小认识，曾经在萨姆埃尔手下一起学习武艺，两人关系一直很好。在这次讨伐行动开始之后，她也加入了征战的队伍，和拉尔克一起前往"浊龙"肆虐的地方进行探索。

阿尔丰斯

出身皇家贵族的「蓝色的贵公子」

阿尔丰斯是梅利迪亚帝国的第二皇子，平时总让同伴叫他"阿鲁斯"。因为性格明快，平时认真努力，在国内受到相当多的民众的支持。他也在萨姆埃尔手下练剑，因此和拉尔克很熟，两个人是好朋友。



开拓荒芜地，

浮现在空中的岛屿

↑出现在空中的“鲸之岛”，是一片神秘的浮游陆地。在它的上面会有什么神秘的东西呢？着一切都等着玩家们自己去发掘，踏上冒险的旅途吧！

↓在故事中与各位女主角发展好感度，最后可以与之结婚。





充满惊奇的冒险之旅

Rune Factory Frontier
ルーンファクトリー/フロンティア

NINTENDO Wii	本刊译名：符文工房 开拓者			2008.12.27
	模拟经营	MMV	7140日元	日版
	DVD-ROM	1人	记忆容量未定	全年龄

由《牧场物语》系列中派生出来的兼容了模拟经营和RPG要素的游戏《符文工房》系列在DS上推出2代之后，终于要在电视主机Wii上推出新的版本了。本作吸收了DS版两部作品的特色，主人公作为一个年轻的牧场开拓者，不但要在一片荒芜的土地上进行耕作，将牧场经营得欣欣向荣，更要调查周围种种奇怪的事情，并且展开充满奇幻魔法的冒险。这个游戏因为融合了《牧场物语》系列与幻想RPG游戏的要素，因此一直受到很多玩家的喜爱。借助Wii的机能，这部电视主机版的《符文工房 开拓者》画面更漂亮，游戏流程更长，而且主要角色的配音演员选用了十分强大的华丽声优阵容，使得很多喜欢ACG的玩家们对这个游戏也充满了兴趣。不论是新上手的玩家还是以前接触过这个系列的人，都可以很好地体验这个游戏的感觉。而Wii独特的操作方式也是游戏的一大卖点，如果你是一个既喜欢本系列又拥有Wii的玩家，那么这个游戏会给你带来不同于DS的惊喜。





←经营牧场与冒险战斗是游戏的两个最重要的部分。

最初的《符文工房》系列是在DS上推出的，这个系列因为结合了《牧场物语》的经营要素和奇幻RPG的冒险要素，使原本平凡无奇的牧场生活变得充满了意外与挑战，这使一些原先不喜欢牧场系列的玩家也对《符文工房》产生了兴趣。在DS版推出了2作之后，本系列终于在任天堂的电视主机Wii上推出了新作，与《牧场物语 火热的动物进行曲》一样，这部游戏也将成为吸引玩家的一部牧场题材的作品。 □文/猴子

创造美好的新生活

性格各异的女性同伴 玩家们的候补新娘

游戏的主人公拉格纳本来是为了寻找失踪的青梅竹马的少女而来到这片土地的，但是却变成了一个在牧场中开荒的少年。在这片大陆上生活着各种类型的生物，除了人类之外，还有一些不明的生命在影响着这里的生息繁衍。拉格纳一边开拓农场，一边与小镇中的人们交流，逐渐融入了这里的日常生活。（真是很令人无语的设定，当初不是说来找人的么，为什么在这里建设起农场来了……）而在经营牧场的时候，拉格纳又认识了小镇上的许多女孩子，随着在这里的生活一天天步入正轨，拉格纳与她们之间的感情也在发生着微妙的变化。在游戏的最后，拉格纳将成为一个称职的开拓者，为这里荒芜的农场带来繁荣。但是，他最初的目的，到最后能够实现吗……？这个问题的答案就得由各位玩家们自己去寻找了。游戏的结局有很多种，不知道哪一种才是大家心目中满意的结局呢？一切的故事，都将由玩游戏的人自己去书写。

在经营牧场的同时 为守护这里而战斗





在神秘洞窟中冒险

↑→游戏的冒险部分地图更广阔，战斗的画面也十分精彩。主人公使用各种魔法进行作战。

赛尔菲

小镇上的图书管理员，实际上不是本地人，而是从某处逃到这里的。体质似乎很弱。

米洛迪

在世界中寻找温泉的旅行家，因为这里的温泉很好而住在这里，经营温泉浴池。她的粉丝很多，每天都来沐浴。



↑主角和各位MM们一起经营牧场与展开冒险，随着游戏的推进，主角与女生们的好感度也在上升。

用精灵之力经营属于你的牧场 在魔法的帮助下书写童话传奇

作为游戏的主要部分，牧场经营是玩家们在最开始的时候需要做的事情。首先要做的工作就像《牧场物语》一样，平整荒废的土地，播种，收获，卖掉自己种植的作物挣钱，然后继续发展。和其他牧场物语一样，玩家们在本作当中也可以钓鱼、采集、制作各种农副产品。而小镇上的生活也是游戏中十分重要的部分，各位候补新娘们分别在不同地方等候着主人公的到来。从眼镜娘到明朗少女，从修女到图书管理员，从本地MM到来自遥远东方的少女武士，可以作为主角同伴的可爱女生们如雨后春笋一般云集在这里。对于喜欢动漫文化的玩家来说，如此多的女性角色和满载语音的演出一定是不可错过的了。除此之外，贯穿于游戏中的冒险剧情也是吸引玩家的部分，而这正是《符文工房》系列的特色。



多罗普·梅丝

与祖父和妹妹一起生活在镇子上的沉默少女。家中世代都是学者，所以她从小就接受了很良好的教育。





↑在小镇上转一转，会有不少意外的发现，　可以得到很多实用的东西。

Check Up! 充满无限可能的世界 魔幻现实并存的生活

“魔法”是这个游戏系列与《牧场物语》系列区别最大的地方。主人公除了平时要做个诚实劳动合法经营用自己的汗水换饭吃的新时代的农民之外，还具有一般RPG中主角一样的战斗能力。经营部分和冒险部分结合，使游戏的主人公“出则为兵，入则为民”，不但生活自给自足，而且还可以到各种地方冒险，与形形色色的敌人战斗。这样的设定很容易让人觉得新奇，因为冒险中发生的各种事件比在小镇上出的事情多多了。追求生活本质而不甘于平庸，是这个游戏的创作概念。有了这个念头，相信各位玩家在游戏的时候也会以冒险的故事为主要部分进行发展的，毕竟这是一部RPG啊。



→来自东方大地的卯月，虽然是少女却颇有武士般的风范。

「抵抗2」特稿攻略全解析

架设在人类历史真实时间上，描述了一场超未来的战争。PS3《抵抗》系列作为一款第一人称射击游戏，无疑是非常成功的，精美的画面，雄壮的背景音乐，近百人弹火纷飞的激烈战斗，爽快的操作，任何一点都足以堪称完美。然而在这些华丽的外表之内，更有着深邃的内涵值得玩家们去挖掘，庞大的世界观，主人公的离奇遭遇以及最终一切都是人类自食恶果的巧妙安排。为此，我们特意奉上这篇《抵抗》系列特稿，让大家全面深入的了解本作。

□文/Clover6090 kpfaith 责编/七曜

索尼年内最重头作品，主视角射击的佼佼者

誓死抵抗!?

相对于初作的全面进化，架空历史上的人类挽歌。

《抵抗》有着一个源于现实的架空世界观，在这个世界上根本没有第二次世界大战，相对的则是俄罗斯国力鼎盛，并且于1921年实行了闭关锁国的政策。而这之后的其间便是长时间的沉默，其中间或有一些巨响表明俄国境内发生了不可告人的事情；直到1949年底，在毫无任何征兆的情况下，一种叫做“奇美拉”的生物种族从俄国境内倾巢而出，很快便称霸欧洲，并且将势力范围扩大到全世界。这时候美国仍然采取封锁消息的政策，对外向欧洲实行经济援助，对内则宣称欧洲爆发大面积流感，隐瞒实情。没过多久势如破竹的奇美拉军队便开始进军英国，虽然英国人的陆上防御固若金汤，但奇美拉从海底挖通了隧道，实行了突然袭击，被打了个措手不及的英国军队只得向美国要求援助。《抵抗》初代的故事就从这里开始。

主人公Nathan Hale是美军的一名中士，与其他美军一起前去增援英国。这之前他们并不知晓在那里将要面临的是何等危险的敌人；而到达后才发现，奇美拉对此早有准备，而Hale的小队在战斗中全部被奇美拉病毒感染。感染他们的是一种叫做“爬行者”的生物。他们会爬进宿主的身体，对其注射奇美拉病毒，将他们变成奇美拉生物。

所有的美军士兵都因被感染而晕倒。而意外的是，Nathan Hale醒来后身体完好无损，并且成功与友军会合，攻下了巴士总站。这时载有成千上万的“爬行者”的导弹从天而降，霎时间所有在车站的人全都被感染，并且被送往转换场——他们在那里被加速改造成奇美拉。而我们的主人公，Nathan Hale自然也被抓了过去。

Hale成功的逃出了转换场，并且救下了本应在曼彻斯特会合的英军指挥官Rachel Parker。于是理所当然的，Hale加入了Parker的小队，前去回收英国人本打算给美国人的重要货物。在一场激战后，Hale一行成功肃清了货物附近的敌人。在Hale解除货物的同时，他的心中似乎出现了一种幻觉，变得有些神志不清，还好Parker及时带走了他。

罐子里的货物是奇美拉已知的最高等生物Angel，它可以通过心灵感应和其他的奇美拉交流，也是奇美拉一族的战地指挥官——这么说来，毫无疑问的，Hale的身体里已经流有了奇美拉一族的血液。

初代的《抵抗》展现了PS3首发作品应有的水准，不过与同期的革命性作品《战争机器》相比各方面略逊一筹；两年后的今天Insomniac Games携续作高调归来，相对于初代，《抵抗2》在各方面的进化都相当明显，而且抛出了8人合作、60人对战等令人惊讶的要素，主线流程相比初代在任务设置上也更为丰富，而制作组也针对前作的许多问题进行了有效的改善。





↑更华丽更大气是当今游戏的主流，尤其是第一人称主视点游戏，更加卖力。

人类毁灭之日来临 阻止灭绝的道路只有一条

抵抗系列毫无疑问成为了当前科幻题材游戏中的翘楚，尽管科幻题材难免在情节方面陷入老套，但抵抗还是凭借颇有新意的时代背景和人物魅力带了不同以往的体验。这更像是一部电影大片，玩和看的人都会痴迷进去。





↑场景类型相当丰富给玩家极强的代入感，次世代的震撼体验在本作中展露无疑。

英军的情报称在诺丁汉发现了奇美拉的地道系统，自然为了封锁他们的地道，Hale的小队再次前往执行任务。任务很顺利地完成了，Parker带领Hale去北指挥部做任务完成简报，那里同时关押着英国人捕获的那只Angel；到了那里之后一看情势果然不对，很明显已经被奇美拉袭击过了。因为Angel的心灵感应，只要有Angel的地方，必然会有奇美拉的大军。

Hale和Parker于是决定立即前去阻止Angel的逃脱。路上，奇美拉的一次截击使得Hale再次单独行动，而且Hale在地图室看到了人类已知有关于奇美拉的全部资料。最终Hale来到了Angel的面前，心中一股莫名的愤怒令他打开了容器。Hale顶着Angel传来的幻觉，终于让它再次停止了活动。

Parker和Hale会合了。种种迹象表明，Hale已经拥有了众多奇美拉一族的特点，比如惊人的再生能力，还有他那金黄色的瞳孔；而这时Cartwright的小队陷入了危险，于是Hale再次前去救援。Hale成功的和Cartwright会合，但是Cartwright的小队已经全军覆没了。同样的，Cartwright也意识到了Hale异于常人的身体特性，不过他什么都没说，和Hale一起开着一辆越



野吉普前往了奇美拉的一个聚集点。两人找到了一座奇美拉的塔，这座塔似乎是从地下被挖出来的——这也解释了Chimera为何能如此快速攻击。

两人立即前往南部指挥中心报告，不过到达后发现这里也已经被奇美拉发现了。好在战斗似乎刚刚开始，Cartwright开着他那辆吉普去和敌人的巨型机甲奋战了，Hale则要趁机进入南部指挥中心救人。进入指挥中心发现这里的人们正在乘坐直升机逃离，而敌人已经袭击了机库，那里还存留着几架尚未起飞的飞机；最要命的是敌人正计划感染这里的驻军。事不宜迟，Hale一人成功地进入了机库，顺利保护了起飞的飞机。不过在所有人顺利撤离时，Hale却决定留下。他当时手上拿着Cartwright给他的一张地图。

Hale跟着地图中的管道线路走了数公里，来到了被人称作C-3的塔，日后的调查显示这离英国的奇美拉主塔只有十几公里，自然也有着重兵把守；Hale又一次创造了奇迹，他歼灭了塔中所有的敌人，并成功了来到了大雪纷飞的伦敦。明明是夏天却下起大雪的奇特景象似乎又是奇美拉搞的鬼。上面给Hale送来了一辆坦克，让他负责清理掉周围的奇美拉机架——如果毁掉奇美拉主塔的话，无疑在英国的奇美拉威胁将不复存在，大军正准备为此而冲锋。Hale再一次发挥了个人英雄主义，顺利地让英美联军到达。

这时奇美拉的所有Goliath机甲全都开往了伦敦，为了保证大部队的安全，附近的桥一座座被炸断。Cartwright的小组再一次被全灭，Hale前去负责炸桥，不过还是很不幸的让一台Goliath通过。还好死里逃生的Cartwright和Hale偷取了一部奇美拉的Stalker，最终顺利地把漏网的Goliath摧毁。

两人来到了主塔的一个入口，刚刚离开驾驶舱，旁边的一台奇美拉Windowmaker便前来袭击，Cartwright也因此受了伤，还好Hale使用了火箭筒将这个东西击倒。Cartwright让Hale进入主塔，而自己则守着入口。Hale又一次成为了孤胆英雄。

主塔的敌人果然顽强，Hale冲破了层层封锁，路上还干掉了几只Angel，最终来到了全英国所有奇美拉的能量来源，核反应堆面前。只要摧毁了这个东西，英国的奇美拉就会瘫痪，自然塔里剩下的奇美拉全都一拥而上，不过Hale旁边的士兵们也都不断地在吸引着火力，好让Hale有向核反应堆发射火箭筒的机会。Hale瞄准了反应堆发射，却打空了，原来是上空的两个Angel控制了Hale的身体。Hale立即向它们发射了火箭筒，火箭弹射到了两个Angel之间的空白地带……不过，火箭筒的空中刹车功能救了所有人，火箭弹在空中分裂，并打中了两边的Angel。

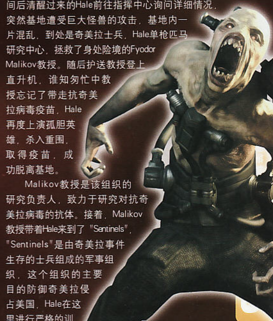
Hale就此顺利摧毁了反应堆，而这引起了连锁反应使得主塔开始爆炸。Parker本想将Hale救出，但看着如此的熊熊烈火还是望而却步。反应堆的被摧毁导致所有英国境内的奇美拉的死亡，而境内其他的奇美拉塔也都逐一坍塌。人类和奇美拉在英国的较量最终以人类的胜利收场，很快国内的所有幸存者也被救出，而官方的数据表示Hale在作战中阵亡。

但实际上Hale还活着。在摧毁了奇美拉主塔后，他奇迹般的死里逃生，一个人走在伦敦市郊的雪地里。这时一架飞机飞来，他们想要把Hale带走。Hale拿出了一颗手榴弹，有些犹豫不决；最终，他还是抛下了那颗手榴弹，决定加入这些人的组织，毕竟他有着自己的特殊身份……

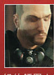
2代的剧情延续1代，主角被神秘组织[S.R.P.A]带走，由于主人公Nathan Hale的力量，他们只好给他注射了安定剂。飞行途中，Hale和自称[S.R.P.A]这个特殊研究机构指挥官Richard Blake进行了简单的对话，Blake知道Hale是Abraham项目的幸存者，而该项目其实就是由[S.R.P.A]控制操作的，而且他们这次飞行的目的地就是在冰岛的Dan Aric Johnson空军基地，也就是[S.R.P.A]的主基地"Igloo"。当一行人到达基地的时候，发现基地遭到了奇美拉巨型怪兽Goliath的攻击，在激烈的战斗中，他们所搭乘的直升飞机也受到攻击坠毁，只有小队长Blake和主人公Hale生存。Blake带领着Hale经过一番艰苦作战，消灭了奇美拉神秘体Goliath。

来到基地内部，Hale突然间昏了过去了。一段时间后清醒过来的Hale前往指挥中心询问详细情况，突然基地遭受巨大怪兽的攻击，基地内一片混乱，到处是奇美拉士兵，Hale单枪匹马研究中心，拯救了身处险境的Fyodor Malikov教授。随后护送教授登上直升机，谁知匆忙中教授忘记了带走抗奇美拉病毒疫苗，Hale再度上演孤胆英雄，杀入重围，取得疫苗，成功脱离基地。

Malikov教授是该组织的研究负责人，致力于研究对抗奇美拉病毒的抗体。接着，Malikov教授带着Hale来到了"Sentinels"，"Sentinels"是由奇美拉事件生存的士兵组成的军事组织，这个组织的主要目的防御奇美拉侵占美国，Hale在这里进行严格的训



Hot Topic 美式英雄和各具特色的同伴们



Hale

贯穿1、2代的主人公，由于作为试验体而被注入了奇美拉病毒。2代中，加入了SRPA成为抵抗奇美拉组织的领军人物。但是，随着时间推移，身体不断发生变化，而且和奇美拉特殊体Daedalus不断产生感应，在游戏的终盘最终成为完全奇美拉体。



Cartwright

1代登场，此人在游戏中着墨不多，不过也是一名不可缺少的重要角色。他数次和Hale联手逆转了战场上的绝境，并且还大胆的偷取奇美拉的Goliath驾驶，数次大难不死。当然了，作为个人英雄系作品，Cartwright即使相对而言戏份很多，但还是逃不出“龙套”的印象……



Parker

1代登场，在游戏中见到这位女性军官的机会并不多，不过过场动画的旁白全都是由她完成的。也就是说，《抵抗》这部游戏其实是Parker个人对Hale的回忆录，这也就不难解释为何本作有如此浓厚的个人英雄主义氛围了。游戏中的Parker是英军的指挥之一，曾经指挥Hale完成了游戏中的一部分任务。



Blake

2代登场的[S.R.P.A]组织的指挥官，带领Hale加入组织。在游戏中不断帮助Hale度过险关，游戏终盘和Hale一起前往奇美拉母舰，结果炸弹运送途中遭遇敌人的阻击，据说壮烈牺牲。



Capelli

2代登场，Hale小队成员，对于Hale一直有防备之心，时刻警惕着被感染的Hale。游戏终盘，唯一的生还者，也是亲眼见证Hale成为奇美拉完全体的人。



Malikov博士

2代登场，致力于研究对抗奇美拉病毒的抗体，也是他将奇美拉病毒植入Hale和约旦·亚当·谢泼德体内，结果由于失控导致了Daedalus合并度不断扩大。游戏中不断监控着Hale病毒的变化情况，在人类对抗奇美拉中起着决定性的作用。



Daedalus

2代登场，真实姓名约旦·亚当·谢泼德。和Hale同样，作为研究奇美拉病毒抗体的试验品而被注入了奇美拉病毒。不过并不像主角那样幸运，人类形态时期被病毒迅速感染，成为了奇美拉的高级生命体。此后，开始致力于研究奇美拉和人类的杂交物种。



Warner

2代登场，30岁的美国黑人，出生于底特律，是个超级汽车迷。Hale小队成员，头脑灵活，喜欢说话，精通敌人武器，后死于Daedalus之手。



Hawthorne

Hale小队成员，25岁的士兵，英勇善战，也是部队中最年轻的一位。性格开朗，跟着Hale参加了多场战斗，后在小队执行消灭Daedalus的任务中，不幸被Daedalus杀死。

练，成为抵抗奇美拉组织的一员。

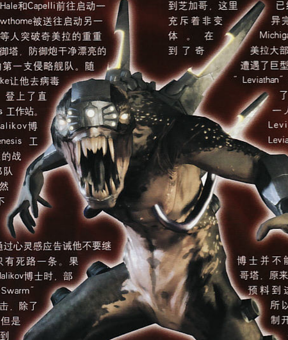
时间飞逝，Hale由于出色的表现，被提升为Sentinels的防御战斗部队的指挥官。在1953年5月15日，奇美拉终于发动了大规模侵略美国的战争，这次进攻出动了包括东西2岸的巨型战舰、运输舰和武装力量。得知此消息的SPRA，立即采取行动。

Hale和Echo squad 奉命在前往Twin Falls启动人类的防御双塔，当部队行进到California的Orick时，遭到了奇美拉的突然袭击，战斗中Hale等人夺取了奇美拉一艘战舰，想借此更多的了解奇美拉，以获得它们的弱点。然而，随着不断战斗，Hale身上开始出现一些异于常人的感觉。在摧毁战舰后， Echo squad登上Twin Falls的陆地。

Twin Falls，已经屯扎了大量的奇美拉部队，在和奇美拉发生多次战斗后，Hale他们为了启动防御双塔而分兵两路，Hale和Capelli前往启动一个，Warner和Hawthorne被送往启动另一个。最终，Hale等人突破奇美拉的重重包围，启动了防御塔，防御炮干净漂亮的歼灭了奇美拉的第一支侵略舰队。随后，Hale无视Blake让他去病毒防御站的命令，登上了直升飞机前往Genesis 工作站。

为了拯救Malikov博士，众人来到Genesis 工作站，经过激烈的战斗，Hale和大部队不断向前推进。然而，途中Hale不断接受到Daedalus的心灵感应，Daedalus通过心灵感应告诫他不要继续前进，前面只有死路一条。果然，在即将见到Malikov博士时，部队遭遇了名为“Swarm”的莫名生命的袭击，除了Hale全军覆没。但是Hale最终还是见到了Malikov博士，并且开始和Malikov博士一起脱出。途中，Malikov博士告诉Hale，Daedalus是他研究奇美拉病毒时候，进行测试的1个人类试验体，由于被注入了奇美拉病毒感染成为了现在的Daedalus，当Hale问道另外一个人的时候，博士并没有正面回答，这里我们应该已经完全明白了，Hale就是另外一个被注入奇美拉病毒的人类。在脱出途中，2人不断受到Swarm的追击，最终在Malikov博士的巧妙计划下，毁掉了Swarm。随后Hale和Malikov博士一起逃出了Genesis工作站。最终，Hale因为无视命令，拒绝前往治疗身体的奇美拉病毒而受到Capelli谴责，Hale和Capelli其了争执，Capelli坚决反对Hale的无视命令行为，但是无济于事，Hale命令大队继续前往芝加哥。

根据Malikov博士的情报，如果芝加哥的塔被奇美拉启动，则人类将遭遇灭亡的处境。因此，Hale来到芝加哥，这里已经仿如人间地狱，到处充斥着非变异完全的人类奇美拉混合体。在Michigan Avenue，Hale等人遭到了奇美拉大部队的顽强抵抗，随后，遭遇了巨型奇美拉怪兽，一种名为“Leviathan”的变异奇美拉生物。为了让任务顺利进行，Hale一人来到摩天楼上，和Leviathan展开殊死搏斗，Leviathan向Hale发起了进攻，经过一场苦战，Hale消灭了Leviathan，任务顺利完成，但是事情并没有想象中的那样顺利，Malikov博士并不能关闭芝加哥塔，原来奇美拉早已预料到这样的事情，所以从冰岛远程控制开启，需要寻找控制源头才能奏效。



1支包括Echo squad在内的SRPA部队被派往冰岛，此行的目的是彻底毁灭Daedalus。任务初期进展异常顺利，Hale和他的小队成员分别毁掉了敌人的防空武器。但是没想到一切都是奇美拉的陷阱，突然的进攻使得SRPA大量直升飞机被击毁，众多士兵死于非命，面对指挥官撤退的命令，Hale决定Echo squad小队继续前进，一方面拯救更多的战友一方面向着Daedalus逼近。最后，在冰岛的奇美拉主塔内，Hale小队遭遇Daedalus，Daedalus杀死了Hale的战友hawthorne ，为了找到Daedalus，剩下的3人分头行事，不幸的是，当Hale赶到的时候，Warner也死于Daedalus之手，愤怒的Hale也被Daedalus触手刺中昏了过去。

转眼，Hale苏醒过来，原来是Capelli救了他。此刻的Hale几乎是一个发育完全的奇美拉了，Malikov博士告诉他，由于Daedalus攻击造成的伤害，Hale体内病毒迅速扩大，到完全变化成奇美拉，只剩不到3个小时的时间。Hale从Capelli那里得知，在他昏迷的这段时间，奇美拉突破了防御领域，杀死了近8千万人类，美国各地的幸存者目前都处在水深火热之中，仍然有3百万人在Baton Rouge 的防御营地。得知此消息，Hale和SRPA剩下的成员前往那里。

在Louisiana，SRPA决定采取最后的行动去消灭Daedalus，奇美拉战舰群目前盘踞于墨西哥上空，通过长途跋涉，Blake、Hale、Capelli和一部分SRPA士兵成功的劫持了一架穿梭机，他们携带了足以毁灭奇美拉舰队的核子裂变反应炸弹登上了主舰。虽然Hale和Capelli进展顺利，但是Blake在运送炸弹途中，遭到敌人的进攻，失去了联系。Hale在Capelli的配合下，及时赶上消灭了试图移除炸弹的奇美拉士兵，同时，他的面前出现了Daedalus。

对话中，Hale了解到，Daedalus的真实身份就是约旦·亚当·谢泼德，曾经和Hale一起被种植奇美拉疫苗，寻求人类对奇美拉病毒的免疫。不知道受什么影响，他受病毒感染完全变化成奇美拉的高级品种—“Angel”。谢泼德被感染后，深知抵抗无用于自己研究人类与奇美拉的杂交，也就是一直说的“CLoven”。Daedalus要求Hale加入到奇美拉的阵营中来，但是Hale尚存的人性拒绝了Daedalus，并且与之战斗。

TED PRICE



Insomniac 成立于1994年，主要致力于电视游戏的 开发，总部位于美国加利福尼亚洲布尔班克市。Insomniac处女作品，于1996年11月20日发售，是一款PS平台的第一人称视角射击游戏，名为《Disruptor》。在那之后，Insomniac陆续在PlayStaion，PlayStation2以及PlayStation3发行多款深受好评的游戏。随后，他们负责开发了著名的《拉切特与克拉克》系列游戏，《拉切特与克拉克》第一部作品，由于被官方绑定PS2主机销往日本，所以成为第一款打入日本当年销售前一百位的欧美游戏。Insomniac公司曾被誉为美国最有潜力的十个小型开发公司之一。

经过一场激烈而持久的战斗，Hale终于消灭了Daedalus，当Hale接触到Daedalus尸体的时候，被卷入一种能量场，加速了他身体的变异，赋予他强大的力量。最终，Hale启动了炸弹，利用自己强大的力量脱出，然后Capelli一起乘坐穿梭机离开战舰。炸弹爆炸了，摧毁了奇美拉战舰，粉碎了奇美拉妄图控制美国和墨西哥的野心，Hale的穿梭机因为爆炸的冲击波，紧急迫降在墨西哥。

Capelli醒过来的时候，发现Hale已经不在机内，四处寻找发现Hale站在那里盯着天空中不断爆炸的奇美拉战舰。当Hale转向Capelli时，Capelli震惊了，Hale已经完全变化成了奇美拉，黄金色的双眼，脸部扭曲，皮肤灰白，他正在和其他生存的奇美拉进行意识联系。Hale用一种富有强大能量的声音说到“他们在召唤我们，你听到吗？太美妙了！”。Capelli立刻拿起手中枪对准Hale，命令Hale不要靠近自己。Hale确认了奇美拉们的意图，说道“这一切仅仅是开始”，也许这意味着奇美拉将不会因为Daedalus的死而停止进攻。Capelli看到此状，低声说道“原谅我，上官。你的死是一种光荣”，随后朝着Hale的头部开枪……

神秘的奇美拉有着高深莫测的力量

Hybrid 人类变化而来的行走步兵，缺乏自身抑制力，无恐惧心理。两代种大幅度存在的敌方军事力量。

SteelHead 体形强壮，身高2.5米，是比一般奇美拉步兵更强大的怪物。

Ravager 近战型奇美拉，会放出防御壁防御一切武器攻击，然后冲上来消灭敌人，属于非常难缠的兵种，唯一对付方法是等到防御壁失效集中火力攻击。

Grim 两作都有登场，人类变化而来的怪物。智慧低下，无思考意识的低种族生命体。喜欢群居，集体行动。单独的1只并不可怕，想象一下有40只同时围攻你的情景。

Chameleon 形态怪异，拥有长而锐利的爪子。是季度危险的奇美拉怪物，通常行动会处于半透明隐身状态，然后突然现身，出其不意的杀死目标。

Leaper 1代也有登场。体形较小，群体出现，会出现在陆地和水里，让它们靠近是非常危险的。

Fury 水中类似鱼形体的怪物，具有尖锐无比的獠牙，可以很轻松的撕裂任何物体，主要以咬噬攻击。

Marauder 巨大而少见的物种，体形类似于恐龙，在游戏后期出现。

Titan 手持强大火炮的巨型奇美拉，移动速度缓慢，但是破坏力及抗击打性非常强，通常都需要和同伴配合才能消灭，遭遇它们而毫无损伤，是完全不可能的。

Goliath 2代开场出现的超巨型怪物，它的来由是个谜，巨大的金属身体不惧怕任何攻击，唯一的弱点在头部的排气装置，游戏中被主角的重型火炮攻击毁灭。

Patrol Drones 侦察型无人驾驶机体，由于体形小能够在任何空间自由飞行。战斗力不强，但是数量众多。

Kraken 2代初期登场的BOSS级怪物，主要栖息于水里。该怪物摧毁了[S.R.P.A]的主基地，主要使用触手进行攻击。游戏中被主人公数次攻击消灭。

Leviathan 可以说是游戏中体形作为庞大的奇美拉生命体，出现在芝加哥市内，试图阻碍Hale部队前进。后来被Hale在摩天楼上消灭。

Swarm 不知名生命体，任何攻击都对其无效，身体由若干告诉转动的离子物体组成，可以粉碎一切物体。后来被Malikov博士计划，由Hale亲手毁灭掉。

Hot Topic 武器性能

HE.44 MAGNUM



高性能具有爆炸效果的6发左轮手枪，适合近战，每发子弹内都安置有高性能炸弹，在射入敌人身体后可由发射者控制引爆。

M5A2 FOLSOM CARBINE



1951年12月，SRPA指定M5A2 FOLSOM CARBINE为军方标准配备武器。高速射出.303子弹,同时支架下搭配40mm的高射程榴弹发射器。

BULLSEYE MARKII



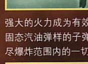
奇美拉步兵配备的强化型标准武器,为了弥补武器自身远距离精准度不够的问题,特别设置了"Homing Tag"功能,使用后,后续的攻击都会被吸附到"Homing Tag"目标体上。

XR-13 BELLOCK SEMI-AUTOMATIC



1951年8月，战火刚刚蔓延到美国期间，由纽约州警察局Ronald Murray警官设计。由于强大的火力成为有效对抗奇美拉武器。能够发射类似固态汽油弹样的子弹，在射中目标后会爆炸燃烧，烧尽爆炸范围内的一切物体。

L23 FAREYE



专业狙击手的首选武器，它的射程可达3400公尺。英国皇家海军曾经配备过。美国于1952年后开始引用配备。该枪的一大特点，配备了一种触发瞄准模式，在此模式下，能够使狙击手瞄准目标的时候，感觉到时间变慢。

L210 LAARK



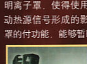
1915年SPRA在获得该武器的设计图后，在原有基础上经过大幅度改良。提升了射程和武器精准度，目前该武器被作为对抗Stalkers、Goliaths以及其它巨型军事设施的首选。

AUGER MARKII



奇美拉重型火力武器，能够穿透固体物质直接攻击目标。而且，MarkII对使用者提供了更有效的功能，自动产生透明离子罩，使得使用者能够通过障碍物看到敌方的活动热源信号形成的影像。同时，还增了形成无敌防护罩的付功能，能够暂时抵抗任何已知人类武器的攻击。

MP-47 PULSE CANNON



由Genesis研究站Howard博士设计，利用工程原理放射出强大的离子光束能量。在初次测试中，由于操作失误造成了军方36人受伤。加农炮被重新定位为防守用武器，并于1953年开始正常使用。

ROSSMORE 238



由英国军方设计并批量生产，主要用于近距离作战,能够以极高的速度射出12发子弹。摧毁射程内的任何事物。

V7 SPLICER



1951年10月，Ft.McCabe的SRPA工程师研究开发。采用锋利的刀片，通过电磁加速系统，使刀片以非常高的速度旋转射出，具有非常强大的破坏力。

MARKSMAN



原来由奇美拉士兵使用的狙击枪，后经过SRPA研究改造成为适合人类使用的武器。能够连续射出多发离子子弹，具有射程远，精准度高的特点。副武器能够射出等离子团，电击附近的所有的敌人。

HVAP WRAITH



高速无坚不摧，每分钟可以射出1200发子弹，是最为强大的手持型枪械武器。它也是第一种成功融合人类和奇美拉技术的武器。

XR-42 PHOENIX



首次出现在中国上海的一个会展中心。当时被广泛认为是最伟大的发明，能够有效的恢复再生肌肉组织，被SRPA强行命令必须配备的物品。然而技术人员承认对PHOENIX知之甚少。

FRAG GRENADE



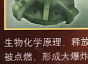
Sentinel部队标准配备手榴弹，不仅重量轻爆炸范围广，双层外壳还保证了爆炸的准确有效性。最终成为美军应用最广泛的炸弹。也是标准配备之一。

AIR-FUEL GRENADE



NO.60 AIR-FUEL 手榴弹主要被运用于城市中对抗奇美拉，适用于紧密空间。弹体能够附着在任何物体表面。通过类似生物化学原理，释放出能量云，一旦被启动，能量云被点燃，形成大爆炸。

HEDGEHOG GRENADE



刺猬手榴弹是奇美拉对抗人类的武器之一。它的使用方法和其它手持型炸弹相同。当投掷出后，将会向着周围360度射出刺猬刺般的利刺。这种手榴弹在有限空间内能够发挥非常具有破坏性的效果。

SPIDER



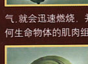
每个单体采用与空气隔绝的密封设定，内部包含了从Marauder唾液腺提取出来的毒素。一旦内部物质接触到氧气,就会迅速燃烧，并且以惊人的速度转播。接触到任何生命物体的肌肉组织将被迅速破坏。

XR-87 PROXIMITY MINE



内部包含1个震动感应的水银式开关，甚至是最轻微的脚步也足以启动爆炸开关。因此被誉为SRPA当今最危险的爆炸物，让人闻风丧胆的装备之一。





Hot Topic 架空历史上人类抵抗异族的史诗

世界观 虽然本作是架空的世界观，但是应该说并非完全虚构，属于"源于现实，高于现实"的类型。在这种情况下，有一些专有名词也就是必然的了，不过这个世界观的完整和成熟还是让人有些惊讶，这无疑为剧情考究癖玩家提供了巨大的吸引力，甚至于其中一些内容在主线流程中几乎完全没有出现，只是在一些隐藏的细小地方略微带过。

人类 人类的定义和现实世界的人类完全一样，这一点基本上不用置疑。在本作中人类被奇美拉搞的七零八落，基本上只有美国这类国家幸免于难。当然了,由于是50年代初期，人类的科技水平也远没有现在的21世纪先进，基本停留在比二战时期稍稍先进些的水准上，从人类与奇美拉所使用的武器上就不难看出,和Bullseye比起来，M5A2就像是上个世纪的古董。科技上的落后也为人类在战场上带来了劣势，不过在2代，Hale加入了哨兵组织，不知道一直封锁着关于奇美拉的各种情报的美国对于此方面的秘密研究给他们所带来的好处能够让2代的武器先进多少。

奇美拉 来历不明，面目狰狞的生物，曾被普遍认为是俄罗斯人生化研究下的悲剧，不过也有说法称他们是外来生物。不管怎样，奇美拉有着远远凌驾于人类之上的技术，不但使用的武器比人类先进，生物种类也是繁多，从最低等的寄生虫到高等的天使，都有自己独特的能力。1949年底它们从俄罗斯境内爆发而出，迅速占据欧洲全土并进攻英国。在一代的最后英国的奇美拉被主角Nathan Hale消灭，到了二代他们干脆直接打到了美国去。奇美拉的另外一个特色就是巨大的数量，在每个战场上他们的数量都超过了人类，最可怕的是能通过寄生的方法将人类变成他们的同伴，游戏中所面对的主要敌人Hybrid便是这种悲剧的产物。大多数奇美拉的智能都相当高，是可怕的敌人，当然，也有少数工人性质的奇美拉，四肢既不发达，头脑也很简单。

Cloven 相比起奇美拉来,Cloven是一群更加神秘的生物。有迹象表明他们似乎是受到奇美拉病毒感染的俄国人,不过与普通受感染者不同的是，它们仍然保持着人类的外表，但是生性嗜血，性格残暴，同样经常群居。它们把人类和奇美拉都看作敌人。在《抵抗》初代中并没有对Cloven的正面描写，不过仍然有迹象表明它们有一个固定的领导。英军的Cartwright首先发现了Cloven的存在。

通古斯大爆炸 上个世纪有名的历史事件，也是《抵抗》故事的起点。在本作中继通古斯大爆炸后不久，俄国就彻底将自己与世界隔离，没有人知道那之后发生了什么。后来传闻称俄国在研发生化武器，不过由于消息的闭锁也没有根据。目前看来，奇美拉的出现应该和通古斯大爆炸有着联系。

美国的消极态度 在奇美拉出现后，美国的态度无疑是消极的，它们对内为防止恐慌宣称欧洲爆发了瘟疫，并且不断向欧洲盟国空投援助物资。就算是直接出兵援助英国的时候，士兵们也完全不知道自己要面对的是什么。另外，在之前美国还秘密研究过奇美拉病毒的疫苗，参与这个计划的人大多数都因为疫苗的缘故死去了，而主角Nathan Hale则是幸存者之一,这也是他对奇美拉病毒免疫的原因。在抵抗2中,奇美拉大举入侵美国,终于发觉纸里包不住火的美国政府下令"所有人要抵抗到最后一兵一卒"……二代的故事便由此开始。

红墙 在通古斯大爆炸数年后，俄罗斯建筑起了一道巨大的城墙将本国与其他国家之间彻底断绝了消息。在奇美拉打破红墙全面入侵之前，只有零星的神秘物品（比如神秘的头骨等等）偶尔被带出境，所以外界根本不知道俄国内发生了什么。最终在1949年，声势浩大的奇美拉突破了红墙，迅速席卷了欧洲。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：抵抗2			11月4日
	第一人称射击	Insomniac Games	59.99美元	美版
	蓝光光碟	1-4人	800M	17岁以上

《抵抗2》延续1代的剧情，描写了主角Hale抵抗莫名生物奇美拉进攻侵略美国的故事。游戏的画面充分发挥了次世代的机能，细节到位，包括奇美拉巨兽在内都非常精细。近百人的战争场面尤其壮观，给人身历其境的感觉。游戏的场景每关都不尽相同，所以游戏全程都不觉得烦腻。笔者将在下文讲述新作的流程要点，相对能对众位同好有所帮助。

剧情后，主角从昏睡中醒来，已经身处战斗中，飞机坠毁后，跟着Blake前进，消灭途中的几个奇美拉进入小屋内。用R2武器炸掉门，干掉几个奇美拉，来到屋顶，用榴弹炮攻击巨型怪兽Goliath，注意这里要等它转过头来，共计正面头部。接着继续跟着Blake走，走到外面，奇美拉大军的数量让人震惊。剧情后，从右侧下楼梯，下到底层在左转进入大门。一直走到大厅，这里战斗异常激烈，全灭后，继续前进。跟着其他组员消灭大量的奇美拉，保护教授上飞机后，Hale又要返回去拿抗体。迎面遇到巨型奇美拉，非常难缠，迂回躲避攻击消灭它。然后进入前面的左侧升降机，接着一路前进，干掉途中的奇美拉士兵，在实验室取得抗体。然后走另外一条路到升降台，终于返回基地上面，突然袭击基地的奇美拉巨兽再次出现，更换镭射炮，主要不要掉入水里，BOSS主要攻击就是扑上来咬和触手攻击，主要站位即可，反复几次BOSS终于沉入水面，发生剧情。

在运输部队遭受攻击后，主角一路拼杀前进，全灭奇美拉士兵后，从道路中间的一个出后向北方前进。途中会遇到隐身的奇美拉，注意判断地面震动和仔细观察前方的透明身影。走到伐木工人房屋附近，木桥上无法通过，下水沿着水路走。上岸后，干掉远处的几个奇美拉士兵，继续前进可以看到敌



方的战舰了，途中会遭遇有能量罩的奇美拉，需要等它能量罩消失，再攻击。来到房屋包围的尽头，通过左侧房子2楼继续前进。然后干掉巨型喷火奇美拉，右转通过废弃的车厢，再下蹲前进。继续前进，会遇到自动无人火力，非常强大，根据提示需要绕到它的背后关闭它，从左侧依靠掩体绕到其背后，靠近它按三角关闭。接着继续前进，和同伴会合后，Hale决定登上敌人的巨型战舰，一行人突破奇美拉防线，取得敌人的小型飞艇。

剧情后，Hale小队身处奇美拉战舰上，Hale一个人单独行动，不断前进中小心隐身攻击的奇美拉，最后通过通道来到战舰中心，安置炸弹后，从左侧快速离开，剧情后，2分钟内要跑到飞艇处，不要恋战，以最快速度跑到目的地。剧情后，Hale一行离开，奇美拉巨型战舰被炸。

一转眼，主角小队来到Twin Falls，这里到处是被奇美拉病毒感染的人，首先跟同伴会合，通过穿梭房屋前进。会合后，继续前进，会遭遇大量的变异中的居民，全灭后继续前进。注意节省子弹，虽然这些怪物很好对付，但是数量很大……实在不行就手雷吧。接着和队友们继续前进，一路冲杀，再一个剧院里会遭遇数量众多的奇美拉，手雷伺候。出门后，遭遇3只巨型火炮奇美拉，多跑动利用围墙作为掩体吧。消灭后，前进一段，剧情后，Hale和1个队员前往北部塔。途中消灭成群的小爬虫后，来到顶层，BOSS出现，BOSS类似蜘蛛，会趴在中间的顶上，同时会吐出小爬虫，如此反复。干掉BOSS后Hale乘坐飞机离开。



Hale前往Genesis 工作站，途中会遭遇奇美拉步兵和隐身奇美拉部队。继续前进会发生剧情，然后部队分成2组，Hale和1名士兵走右侧，干掉途中的成群小爬虫。一路前进，走到底来看到队友们正在和奇美拉防守部队僵持，从后方打它们个措手不及，汇合后走升降机。走到底，门无法打开，需要去开启电源，开启后发生剧情，翻身狂奔吧，不要回头，走入升降机后，跟总部对话后，准备脱出，没走几步又遇到滚动的团状离子体，翻身跑道通道转弯后一定距离，也就是靠近入口门的地方，回头继续前进，这个时候离子体应该刚好让开了走廊。快速突破，走到底发生剧情。接下来要一直跟着博士走，途中又会遇到团状物体“Swarm”，躲在黄绿色保护屏蔽设施里面会很安全，遭遇Swarm后翻身跑回屏蔽设施，在伺机快速通过，最后博士决定设法消灭Swarm，博士控制开关，Hale需要陆续前往3个屏蔽设施，靠近Swarm引诱它走进设施，然后快速脱离，博士开启屏障，Hale只能使用旁边地上的武器Cannon轰掉它，接着不要停止，马上跑到下一个屏蔽设施，如此反复3次，唯一注意的不要跑迷路了。接下来和博士返回地表本关结束。

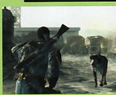
剧情后，Hale和战友来到芝加哥，刚开场就遭遇成群的Grim，全灭后兵分2路，前方安置了大量的无人激光炮，首先上楼关闭1个，接着狙击掉对面的3个士兵，同伴关掉对面的激光炮，如此反复配合，关闭全部激光后，接着继续前进，遇到水地带后，下水后快速游到中央的石板上岸，接下来会发生剧情，巨型奇美拉出现。然后踩着汽车前进，途中有一处水位会上涨，快速跳跃后右转沿着木板不断前进，进入房屋内，请记着按方向键右开灯，需要跳入地层再走到另一面，上楼梯和大部队会合，注意途中仍然有数量众多的Grim。接下来是一场大会战，奇美拉的防御罩飞行侦察机需要集中火力强行击破。然后剧情空中支援炸掉对面的防御火炮台。接下来要消灭巨型奇美拉了，沿着道路前进来到楼顶，拾起LAARK火箭炮，等到BOSS过来抓住，要放入嘴里的前期，对准它的嘴部攻击2次，随后被扔到新的建筑物里，尽快下到底层，补充火箭炮弹药，然后从出口跳出去，沿着路来到对面的天台，注意地上有个弹药箱，也就是无限火箭筒子弹了，远远攻击1次巨型奇美拉，然后消灭飞行侦察器，等BOSS走到对面的桥底下，马上轰击桥，随后瞄准伤口给于致命的一击，剧情后本关结束。

游戏开始后一路前进，消灭途中奇美拉部队，给对空防御炮安置炸弹，然后进入建筑物，在无人激光炮处快速跑到对面，稍停后在绕弯跑入旁边的通道，沿路前进，在外面会遭遇小型Goliath，不要硬拼，从场景中间下到底层，会发现LAARK火箭炮，轻松解决后给另一门对空炮安置炸弹。返回大厅和同伴会合，接着发生剧情，一行人沿着坑道前去寻找Daedalus，途中会遭遇众多奇美拉士兵，注意有1处会有大量的Grim，比较好的方法是和同伴配合边打边移动，注意子弹非常紧张。然后继续前进途中，hawthorne被杀死，随后剩下的3个人分头寻找Daedalus，在道路的终端经过一场战斗后，从右侧门前近，Warner也被杀死，Hale也被Daedalus触手攻击昏了过去。

剧情后，前进全灭小屋内和后期增援屋外的奇美拉士兵，走到最高层取得LAARK火箭炮，接着剧情后Marauder出现，到2层外面的阳台攻击它的头部数次即可杀死。接着踩着Marauder的尸体过河。通过小屋不断前进，前往出现几只Titan，一开始不用攻击，冲刺到对面的小屋，然后上楼剧情后，再到另一面的屋内，获得LAARK火箭炮，在2楼干掉2只Titan，2楼左侧小门进去走到底还有LAARK火箭炮，干掉第3只，接着沿路前进，上废弃的红色游艇，直接上楼梯到顶，使用Auger MarkII连续射击干掉最后1只。剧情后，和部队会合，然后抵抗奇美拉部队的进攻。全灭敌人后，继续前进，剧情后和Blake一齐前往集合点，没有太大难点，过河的时候小心隐身奇美拉。来到穿梭机集合点，一行人乘坐穿梭机登上奇美拉母舰。

舰内地形复杂，Hale和战友兵分2路，前进途中根据Capelli判断敌人，接着根据提示一路追随奇美拉抢夺炸弹，在一处无法进入的门处，走左侧的临空铁支架，全灭远处的奇美拉，接着前进跳下，继续前进就会遇到最终BOSS Daedalus。Daedalus的攻击方式比较单一，初期会在建筑物外围，用触手攻击，看好距离就可以了，攻击3-4次后，它会飞到下一个建筑物附近，这里需要消灭途中的奇美拉战士，同时小心Daedalus扔废铁碎块球，躲在左右侧支架后可以完全躲过。反复3次后，会进入最终场景，这里攻击4周墙壁上，和中心建立电场联系的电灯就可以对BOSS造成伤害。边跑边打就可以了，持续一段时间消灭BOSS。最后是限定时间内脱出，跑到穿梭机处发生剧情，游戏通关。

虚心听取建议 理性对待各位观众

前不久听余秋雨先生说，现在的年轻人太沉迷网络了，喜欢在上面随意说一些不负责任的话，然后便引来很多人对此漫无边际的探讨。我感谢给我们来电话或来信提意见的读者，同时疑惑为什么有的读者却只肯把一些建议的文字放在网上？小沛觉得大家能够为我们出谋划策是一件好事，但最好能直接告诉我们，否则被一些不明真相的人误导就不好了。

新机开箱测试 玩家需求至上！

上期我们曾说过，特别策划栏目的主要内容为一些热门游戏的集体试玩、游戏比赛，游戏教学以及其他由编辑出镜的趣味活动。本期小沛邀请编辑部的菜团同学为大家亲自评测PSP-3000和NDSi这两款最新型号的掌机。本期的杂志上也有这两款掌机的详细评测，不过文字的表达能力终归有限，通过做这个视频演示，希望能给准备购机的读者们提供些帮助。但记住，我们可绝对不是在做电视广告之类的推销啊。



←小沛与众编辑为您奉上更精彩的火线点评。

抽奖大丰富 海量奖品派发

之前我们送出的礼品数量非常有限，而近期则会有极大的惊喜等待大家，那就是我们将在未来的两期之内举办一次"人人有奖"活动，凡是来信点播的读者都会有奖品！！奖品包括各类游戏人物手办、模型、毛绒玩具、游戏人物造型钥匙扣（全套数枚）等等……想要吗？快来信吧！！

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘盒



《使命召唤5》！大作来袭，精彩奉献！

PSP-3000&NDSi新机开箱视频评测
《天诛4》入门教程&忍杀集锦

《天诛4》初级出门攻略

《天诛4》因为在Wii上推出，所以操作方式有了一定的变化，相信很多玩家正在通过自己的摸索来适应掌握吧。本期热门攻略是以该作的第一关为演示范例，为大家讲解其中的入门操作，而为了让内容更加丰富，我们还特别收录了《天诛4》中的一些忍杀方式。感谢七曜同学提供的帮助。

重视内容的精炼 好作品当然一网打尽



←《使命召唤5》号称是该系列最后一部以二战为题材的系列作品了。

从10月开始，好游戏越来越多。我们收录在节目当中的都是每个月最值得关注的一些游戏，而那些二线作品与其拿来浪费大家的时间，不如我们也省点儿精力。本期的火线点评中有非常优秀的《使命召唤5》、《小小大星球》、《辐射3》、《闪电出击6》等。按说数量确实不多，但有些游戏虽然质量还不错，但画面不精彩，那么这些游戏大家就参考杂志吧。

精彩点评 小沛倾情奉献



↑总有一款游戏是观众们喜欢的。

闯家点播台迎来全新组合 自然风格带来更加亲切的感觉

从第一期开始，有很多读者都给《闯家点播台》这个栏目提出了很好的建议，其中有很多人都希望点播台的主持人能够不断更换。不过说句实在话，编辑们的工作都很忙，而且有的人干脆"晕镜头"，考虑再三，小沛决定让最有表现欲望的达人同学来和我一起主持。这家伙平时就能说会道，主持起来绝对不会冷场。而且……和他在一起，我就可以显得瘦一些了，哇哈哈哈！是不是效果明显呢。



←两个胖子的新组合，重量级！



精彩接连不断

HOT! TOPICS 正确定位电击，以更好为奋斗目标！

以往的电击光盘多数时间被孤立于杂志之外，等于光盘完全扮演了"赠品"的角色，导致很多玩家认为即便没了光盘，《电软》依然很完整。小沛是《电软》的编辑，绝对不是"赠品制造者"，所以一直努力令电击中的栏目与杂志产生互动的联系。显然，目前的力度还不足。依照小沛的构想，例如杂志上的游戏介绍仅仅是文字和静态图片，但如果搭配上光盘的动态视频和解说，则能给玩家一种丰富的立体感。诸如此类，今后《电击收藏》会是《电软》不可或缺的一部分。

然后就是关于真人拍摄的节目。小沛认为编辑应该成为读者的朋友，一味保持编辑的神秘感反而容易将读者和编辑之间的距离拉远，让人觉得编辑高高在上，距人以千里之外。通过很多读者的反馈意见，都希望能在节目中看到更多编辑出镜。这种大家共同参与的方式，能够让读者感觉和编辑更加亲近，您高兴，我们也开心不是。

最后就是关于光盘中附赠的内容。从前几期开始我们在光盘中附赠的内容受到了很多读者的欢迎，这个方式令光盘的"价值"得到了极高的提升，因为对于喜欢其中内容，而又很难从网络上下载的玩家来说，这些内容的价值是远超过杂志本身的。现在我们的手中有不少这种资源，也都是长年积累下来的。这些游戏或者音乐等等内容现在如果想要下载的话，即便网络已经非常普及，仍然很有困难。在小沛和风林等人的努力之下，我们每期都会总结整理出一部分优秀的资源和大家共享。让读者在观看光盘之余，还能从中获取一定的实用价值。当然，如果您有想要的任何资源都可以告诉我们，只要您提出来，我们就会尽全力满足！




特别提示：快把光盘放进电脑，有超多你意想不到的神秘大礼哟！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期是欧美FPS大作集体爆发的时段，《战争机器2》、《抵抗2》、《使命召唤·战火世界》，三款FPS作品一同到来。加上还有百万级大作辐射3，各位玩家一定都玩不过来了吧！



10月23日 恶魔召唤师·葛叶雷道对亚巴顿王



PS2
■Atlus
■角色扮演
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1-2人



每年Atlus必出的游戏系列产品之一，依然是纯FANS向的游戏，如果你是女神迷或者女神饭，那么在看本评测之前，你肯定已经通关了；如果你不是女神饭，那么基本可以不考虑这款游戏，因为相对于其他RPG来说，这种游戏既另类又没市场，之前没有接触这个系列的玩家而言，基本没有什么魅力。在这个次世代主机泛滥的年代，在PS2上推出的游戏本来就没什么画面感可言。 **By 七曜**



或许是ATLUS绝对PS2还有利用价值，或是在PS2大作不多的情况下，女神新作倒可以成为PS2软件中的“超大作”？总之最近相关产品推出速度真叫人惊讶。作为玩系统的系列游戏，本作多少还是有些提高，除了收取恶魔的方式作出了调整外，战斗系统的改变使游戏变得更加有趣。作为PS2末期的大作，游戏保证了上成的游戏素质，在前作的基础上的修改可以说相当成功。玩过前一作的女神粉丝相信会很满意。 **By 能量块**



想不到这年头还会有公司出PS2的系列新作，应该也是金子系列PS2上的最后一作了吧。金子一马的人设这么多年了看上去还是那么另类，当然这是系列的特色，但请恕本人对此感觉毫无美感可言，因此对人物角色没有什么投入度，和恶魔有关的系统还是比较有意思的，操纵恶魔有种反传统的叛逆感觉，至于画面方面在PS2游戏中也不能算得上出色，而且游戏没有配音，很难让人产生代入感。 **By翅膀**

10月28日 辐射3



PS3 360
■Bethesda Softworks
■射击角色扮演
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



对于一款欧美RPG游戏来说，本作的素质可以说相当不错，射击和角色扮演两个类型的结合，在当今的游戏界中也算少见。而且你不能将本作完全当一款FPS来玩，因为本作的RPG要素也是很丰富的，需要一定的策略性才能顺利通关，不是光拿着武器一路杀到底。游戏的视角可以随意调整，这个设定非常棒，按R2键可以切换第一人称和第三人称视角。而在第三人称视角时，再按住R2键，前后推右摇杆可以调整视角距离。 **By 七曜**



故事、战斗、探索、体验，一个成功RPG的所有要素本作都有。就像是汉堡与牛肉饭的区别，这款游戏依旧代表了美式RPG的最高水准，你可以从游戏中体验到很多异国的幽默以及独特的战斗系统，以及充满了泥土和灰尘的成长历程，更有趣的是玩家的身份，你会为这一次的生存之旅彻底震撼。必须要说的是，本作在探索方面所展现出的深度需要你在游戏中投入大量时间，而且绝对值得。 **By 能量块**



美式RPG都给人一种很特异的感觉，总是在“虚拟现实”，也许欧美人对RPG的概念就是将现实的真实人生反映到游戏中，玩惯日式RPG会新鲜一阵子。由于本作采用的是《上古卷轴4》的引擎，游戏画面对比现今最顶级的画面存在一定的距离，不过差别不是很大就是了。游戏战斗也是《上古4》那样的，在战斗中采用FPS式玩法算是欧美游戏的地域特色了，这样的模式因人而异，玩惯FPS的人会感觉很爽。 **By翅膀**

11月4日 汤姆克兰西 终结战争



PS3 360
■Ubisoft
■及时战略
■美版 ■BD/DVD
■15岁以上 ■1-4人



这款由国人开发的游戏实在是糟糕透了，完全不是那么回事。操作性非常差，然后战略性不足，还有战场重复度也相当高。游戏中的兵种相对过少，包括步兵、工程兵、坦克、直升飞机、榴弹车、装甲运兵车6种。工程兵能够提升能源设施等级，但是真实的作用根本体会不到，战斗中有可参加战斗单位数量的限制，来来回回就那么几支部队，玩习惯其他即时战略游戏的玩家会觉得战斗不够紧张。 **By 七曜**



UBI上海的作品。你可以把这款游戏看做是更真实更立体化的大战略。惊心动魄的场面不能追求细节，而配合战术指挥的语音系统使用起来也并没有带来多少便利，代入感不如之前想象得完美。另外比较糟糕的是游戏中的AI和难度，缓慢的游戏节奏使玩者对战场的掌控并不轻松，在细节上还有大量功课要做。对战略游戏有较大偏好的玩家来说可能就是另一番景象了，不过还需要更多时间打磨。 **By 能量块**



家用机的次世代即时战略游戏，光凭这个就值得去一试。实际游戏素质还是不错的，各种战术搭配出来的画面效果观赏性很强，建摸与人物车辆的动作表现得比较到位，战争气氛很浓厚。当然游戏最大的亮点还是那设计精妙的战略成分，基本上游戏全部的乐趣都在这里了，熟悉后很容易上瘾拿起手柄就放不小了，背景方面改编自小说，有一定研究价值，不过感觉游戏并没有把应该表现的东西表现出来，充其量借用了一下题材。 **By翅膀**

百家争鸣！ 外部の意见看板

●goingamer论坛的评测

战争机器2

作为X360年底最具有影响力的旗舰作品，本作的素质显然不可能不好。实际成品没有让人失望，首先从画面上来说，给人最直观的感受就是比初代的场景更大了，也更火爆激烈了。相对而言，感觉比起初代来在精细程度上还是稍逊，不过总体上来看还是进步点居多。当然了，这游戏也不是卖故事的。战斗不仅仅局限于阵地战，还穿插了一点点诸如驾驶等点缀要素，总体来说表现一般，车辆手感笨拙，某关的关卡也太黑了，什么都看不到。系列最薄弱的Boss战环节在本作更是表现差到极点，除了那个兽族将军勉强值得一提以外，其他的Boss打法高度套路化、模式化，甚至简略化，从没见过如此脆弱到不堪一击的最终Boss。游戏还加入了一些新的武器、新的系统，其中拼电锯的小游戏很有无双拼刀的感觉，不过出现次数不多；人盾系统目前看来完全破坏了平衡性，有人盾的角色基本上就是无敌；狙击枪、散弹枪威力大幅弱化，所以还是多指望普通的突击步枪比较好；新武器中，令人印象比较深刻的是火焰喷射器，不过其实重型机关枪抛去携带不便的因素外也是很实用的。游戏仍然如初代般有着大量出血镜头及脏话，不过都可以关掉。总体来说感觉像是一代的全方位进化版本，不过究其核心仍然和初代变化不大——要说打个什么比方好，就好比是《魔兽争霸3：混乱之治》到《魔兽争霸3：冰封王座》的差别那样。 By Clover6090

007

本作全平台，所以完全不用担心接触不到；在各个平台当中PC版的表现力算是最好的，当然配置要求也相当可怕。相对而言大多数玩家接触的Xbox 360版其实效果就已经很不错了，只不过水的表现还是有些让人遗憾。抛开这些，本作作为一款电影改编的作品作为游戏无疑是成功的，不过有鉴于电影本身评价较低，本作也自然而然不免沾上了些恶评。Treyarch的制作实力毫无疑问是顶尖的，不过同时兼顾《蜘蛛侠：暗影之网》、本作和《使命召唤：战火世界》还是让

11月4日

詹姆斯邦德 余温之恋



PS3 360

■Activision
■动作
■美版 ■BD/DVD
■15岁以上 ■1人



首先因为本作是由电影改编而来，所以从画面上拿去和一线大作比显然不合理，人物惟妙惟肖是没错，但是场景多少有些空，毕竟只是为了电影的宣传而推出的游戏，好在很多的物品都是可以破坏的。还有一点不得不提的就是游戏中QTE以及慢镜头的泛滥，从灾难性的《蜘蛛侠3》开始Treyarch就对QTE表现出了超乎寻常的疯狂，在本作中更是每次近战都以QTE表现，动作翻来覆去就那些，不免审美疲劳。 **By 七曜**



可以说，这是系列游戏中最糟糕的，没有之一。007系列游戏都一直保有相当高的素质，没想到在电影方面打开新的局面之后，游戏却栽在了近期表现不错的EA手里。糟糕的射击手感与惨兮兮的画面，让次世代第一款007有失水准。而游戏的进行方式实际上是典型的AC枪类游戏的段落划分方法，高潮段落刺激未过瘾就一带而过。另外从游戏穿插片段的低清表现就可以看出厂商对本作的制作态度。 **By 能量块**



配合新版上市的电影同步发售的本作没有让007迷们失望，因为采用的是《使命召唤4》的引擎（和ACTIVISION合作的成果），游戏无论从画面素质还是实际操作都达到了不错的效果，打斗手感相当爽快，枪战虽然达不到专业FPS的高度但也十分接近那种优秀的手感，至少在与敌人战斗时不用担心游戏性的问题。穿插的众多过场对于没看过原作的人很有用，不过还是看过原作才能体会到全部的乐趣。 **By翅膀**

11月4日

抵抗2



PS3

■Insomniac Games
■射击
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1-2人



本作由于开发组借鉴了《瑞奇和叮当》的武器，所以武器的性能和特性也非常吸引人，每种武器的附加武器都需要仔细研究，才能充分发挥作用。游戏中奇美拉的种类也变得很丰富，从普通的奇美拉步兵到与摩天楼同样庞大的巨型奇美拉都非常有个性，特别提一下，本作的巨型怪物数量相对比较多了，震动的大地，撕裂的叫声，会贯彻游戏始终。总体来说，本作的素质相当高，足以媲美战争机器2。 **By 七曜**



通过本作可以明显感受出开发组对PS3硬件的熟悉程度又提高了一大步，相当魄力的画面说年度仅次于《战争机器2》绝不为过，音乐方面同样保持了水准。让人惊喜的还有游戏的长度，与前作接近，令单机部分也相当超值。还有编者相当关心的难度方面也没有妥协，很好，对于准备购买正版的PS3玩家来说，《抵抗2》是对得起350元的，也是本年度最值得拥有的PS3游戏。 **By 能量块**



对于玩过前的人来说，延续下去的故事情节就足够值回票价了，本作的一些新战场做得很不错，配得上PS3的画面素质让游戏的场景和感官享受不逊色于同期的任何一款大作。持枪方面的改动更接近于其他同类游戏的设定，虽然更容易上手但似乎也少了一些属于自己的风格，画面特效方面的些许不足还是让人觉得本作应该还有提高的余地，总之如果有PS3的话这张正版是值得入的，尤其对于喜欢FPS的玩家。 **By翅膀**

11月7日

战争机器2



360

■Epic Games
■射击
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1-4人



今年的最佳射击游戏之一，表现非常出色。游戏中还会见到即使是次世代也相当罕见的超大怪兽，并且还有在其体内作战的机会！流程长度上来说非常紧凑，虽说确实比初代长了些许，不过结束的还是很快，结局更是莫名其妙；至于故事情节本身还是一贯的美式末日世界观，穿插在其中的诸多悬念很明显是为续作铺路。就本作的故事层面上来说，有一些令人印象深刻的点，不过总体来说感觉平庸。 **By 七曜**



又一次革命次世代游戏的作品。如果说一代在剧情方面为人诟病的话，那么二代的充实程度足以让玩家脱帽。这是一款近乎完美的作品，就连最细微的难度方面都设计得相当周到，就算第一次上手，也可以体验到电锯惊魂的快感。武器种类的增加使战术大幅上升，而游戏整体的遗憾之处也留在了这里，盾的"无敌化"常常使战斗出现一边倒的局面，并且在剧情模式中使用次数的有限也会让人感到不过瘾。 **By 能量块**



双人合作模式是本作的亮点所在，不仅仅是分屏作战而已，连关卡中一些重点要素都搭配了双人各司其职的游戏方式，打爽了三个人可以玩上一天（第三个人旁边看得也爽）。游戏画面素质之高自然不必多说，血腥度也让人心惊肉跳，尤其是虫子体内切动脉那关，名副其实的血流成河，电锯锯人的感觉更是爽到飞起，屠杀的快感是最好的发泄工具。不过本作的结局有些不太过瘾，给人结尾比较仓促的印象。 **By翅膀**

11月11日

使命召唤 战火世界



PS3 360

■Treyarch
■射击
■美版 ■BD/DVD
■18岁以上 ■1-2人



如果相对于前作的高度来说，本作只能用"平凡"这个词来评价了。与《使命召唤4》所选择的虚拟现代战争主题不同，《使命召唤5》再次把战场拉回到了系列传统的真实第二次世界大战，也许就是这个原因，让玩家们再次投身于二战战场都有些腻了，没有前作那种新鲜感。而且让玩家比较失望的是，本作画面表现力方面，整体上与4代的差别并不明显。但整体上来说，还是一款FPS迷们必入的作品。 **By 七曜**



如果仅仅把本作看作是COD4系统架构下的二战版，显然是太高看这款最新作。虽然在大场面下画面表现相当犀利，但拉近来看也不过是马马虎虎罢了。让人小惊喜的居然是音乐部分，部分关卡插入的摇滚让人感觉很不同，这方面倒确实不让前作。敌人的AI感受还是让人失望，另外部分关卡设计相当无聊，高潮的铺垫实在不够高明。模仿电影桥段的居然处理得也平淡如水……整体中规中矩的一作。 **By 能量块**



虽然很多人都拿来和4代比，可我觉得这是两款风格迥然不同的作品，对比4代的细腻精致，本作强调的是壮阔宏大，真实的战争场面，那种气氛，那种气势，每关都可以说是一场精彩的记录影片。本作的音乐是亮点，大型阵地战和城市巷战时响起的雄壮音乐让人热血沸腾，也从侧面烘托了游戏真实雄壮的气氛。此外本作的一些瑕疵较为遗憾，比如那无处不在的BUG，还有过于强调手雷对难度的提升。 **By翅膀**

百家争鸣！外部の意见看板

人对素质有些担心。单机流程非常短，难度也不高，玩得快的话可能一下午通关。由于没有字幕，再加上表达上也是不明不白，所以很可能知道通关了也不知道游戏在说什么。战斗感觉上偏向于《战争机器》和《使命召唤》的结合体，气氛总不免让人想起该制作室负责的《使命召唤3》，而掩体系统又像极了《战争机器》，可谓博采众家之长。不过在射击这个环节上游戏还是有些小问题，比如说精准度：邦德不愧是王牌特工，瞄准的情况下只要敌人在准星内绝对百发百中，即使盲射也有相当几率爆头……而且自动瞄准功能强到夸张，基本不用玩家怎么瞄。由此战斗难度直线下降。音乐基本上是来自电影，曲目本身很经典，很好的烘托了气氛。至于慢动作，虽是制作方有意为之，不过给人的感觉更像因机能不足引起的拖慢。电影本身被人批评为"过分学习了伯恩，失去了007的神髓"，现在看来本作和6月份的《伯恩的阴谋》虽素质不相伯仲，但显然是本作更受关注，失望之余自然评价也不会太高。 By Clover6090

终结战争

作为次世代，本作的画面水准和表现力非常一般，由于战斗单元数量限制的问题，显得非常单薄，给人感觉像是后方的一场小规模冲突，这样的战斗冠以第3次世界大战似乎不大妥当。游戏建立在一个空想的第3次世界大战背景下，地球由3大势力组成。游戏通关后的简单过场让人摸不着头脑。虽然，即时战略游戏本身剧情并不是很重要，但是如此完全不陪衬剧情背景的游戏应该是无法让玩家对这个游戏建立更深感情游戏的系统基本遵循常规即时战略游戏。转换到实际战斗中，就是2个目的："全灭敌人""占领1半以上能源设施"，虽然说并无太大的设定问题，但是近20关全部是这样的战斗目的，难免让人觉得乏味。兵种相克设定体现还算到位，用一支坦克部队可以消灭数支装甲运兵车。游戏设定几个势力互相拚杀，势必会有地盘被反复占领，这样造成的结果，玩家也许需要在同样的地图上反复进行多次游戏，这样的设定会让人觉得非常烦腻。 By kpfaith

10月23日

你的勇者



NDS
■KONAMI
■动作冒险
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



传统风格非常浓厚的一款RPG游戏，采用的是标准回合制战斗，魔法设定上倒是比较另类。游戏中的剧情非常丰富，再加上大量的支线任务，所以实际游戏流程还是非常之长的，人设比较可爱，台词也是满搞笑的。不过虽然游戏流程比较长，但是每一话的时间也就是半小时左右，并不会让人感到枯燥。游戏对NDS双屏里利用比较合理，自动指令的选择也很体贴。整体而言，这是一款中规中矩的RPG游戏。 **By 北斗**



《你的勇者》据说是以“每天30分钟的大冒险”为概念所开发的奇幻角色扮演游戏，可见其主旨比较偏向轻松休闲。游戏由25集的主线故事与50集以上的支线故事所构成，内容还是比较丰富的。加上游戏中有许多充满个性的角色登场，于是玩家在游戏时更有投入感。战斗画面充分活用NDS的双屏来同时呈现激烈的空中与地面战斗，而那些体积大到要跨两个屏幕的敌人，在战斗时更是有超乎以往的压迫感。 **By 小沛**



最近NDS的游戏出的很多，《你的勇者》属于素质不错的一作。不但游戏设计中规中矩，而且剧情和分支做的都很出色。玩家不需要投入太多的精力，每天只占用一点空闲的时间就可以把游戏进行下去。这样的设定倒是挺符合NDS的掌机风格的。对于每天都要学习的孩子来说，这样的游戏是很适合他们的。除此之外，平时为工作所困的上班一族也适合这种游戏。《你的勇者》可以说是受众相当广泛的一部作品。 **By 猴子**

10月25日

阿拉蕾



NDS
■NBGI
■动作游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



《阿拉蕾》是小时候非常经典的一部漫画，因此对这次的NDS版游戏还是比较期待的。虽然大部分的此类改编游戏很少有特别成功的，只是没想到，本作的实际游戏素质竟然能够渣到这种地步。首先画面就是及其之粗糙，不论是交代剧情时的2D画面还是企鹅村冒险的3D画面，都差到一定的水平了。而且操作方面也是非常的别扭和不方便，基本操作都是通过触笔完成，但仅仅是跑动这一个动作的完成你就会明白有多次了…… **By 北斗**



《阿拉蕾》和《七龙珠》可谓是鸟山明的两大招牌经典，这个游戏比较可贵的是在内容上与原作一致，充满了轻松恶搞的情节。那些希奇古怪的发明大都会登场，而且由此而引发的搞笑事件也都重现于游戏当中。如果能够完成村里人给的各种任务的话，博士还会提供更多道具来丰富游戏的内容。非常可惜的是，这个游戏的画面实在是太差了，远远低于前不久的《七龙珠》，而且其中的操作也很别扭，实在令人遗憾啊。 **By 小沛**



和前不久推出的《龙珠DS》相比，《阿拉蕾》的制作素质不算高，这让IQ博士和阿拉蕾的粉丝们感到十分不满。不过Bandai经常搞一些如此虎头蛇尾的东西，所以很多人吐啊吐啊就习惯了。尽管如此，私下还是以为这个游戏的素质是对不起原著和鸟山明先生的。作为一个改编作品的公司，你可以把死神或者火影做成这样（虽说两者的版权都不在Bandai手里），但是如此对待《阿拉蕾》这样的经典，实在是太不公平了。 **By 猴子**

10月30日

席德与陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+



NDS
■SQUARE · ENIX
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人



虽然也是“不可思议的迷宫”系列，不过与风来的西林不同，本作中即使是出了迷宫之后，陆行鸟的等级、职业等级以及各种物品装备都能够保留下来，这点倒是挺对本人的胃口。每个迷宫都采用了FF系列的经典曲目，特别是序章那首水晶塔的BGM非常有气势，让人一听就想玩下去，其余迷宫里的音乐也都让喜欢FF的玩家倍感亲切。大地图上的剧情点会用感叹号标记出来，而且还能够在水晶处进行转职，FF玩家必玩！ **By 北斗**



本作是2007年12月发售的Wii迷宫RPG游戏《陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，描写席德与财宝猎人陆行鸟在失去记忆的神秘城镇，为了找回人们的记忆而进入迷宫冒险的故事。由于它移植的原作品就具备相当高的素质，那么本作的品质自然不必多说，而且NDS移植版还追加了全新的故事等新要素，因此尽管画面上比不了原作，但在游戏性上绝对不输给原作，其中丰富的系统绝对会令你欲罢不能。 **By 小沛**



这个作品是从Wii版的《陆行鸟与不可思议的迷宫》的移植版，虽然说从Wii到DS肯定要在画面上弱化一些，但是游戏的乐趣程度并没有减少。《陆行鸟迷宫》系列从WS开始移植掌机以来，只有DS版是掌机的新作，而且现在的游戏画面也不能和黑白的WS相比了。整个游戏的素质很高，游戏性强，而且在迷宫类型的游戏里，难度算是比较低的了，对于新玩家来说，上手也是比较容易的。喜欢迷宫的玩家一定不要错过这个作品。 **By 猴子**

11月1日

北欧战神传 负罪者



NDS
■SQUARE · ENIX
■战略游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



1代堪称经典，2代就已经明显感觉不如1代了，这次的DS版竟然变成了战略游戏……剧情方面，本作的主角一伙明显就是纠结青年，由于加入伙伴数量大减且在第2话的选项之后就已经决定了之后加入的伙伴，所以在对伙伴背景描述这个原本是系列中非常精彩的系统方面基本等于没有了。是否使用女神之羽以及使用次数直接关系到最后的结局，而等级归零的红莲迷宫又得花上大量的时间才能刷出罪人之剑了。 **By 北斗**



《北欧战神传 负罪者》是系列继PS、PS2之后的第3款系列作品，也是首款NDS作品。这个游戏的故事剧情是由人类观点出发的人与神的故事，并以“向神复仇”为主轴，副标题中的“罪”则是与故事剧情和游戏系统都有深刻的关联。游戏延续了系列作品中富含战略性与爽快感的战斗系统。游戏由众多章节所构成，每个章节都有主线与支线部分，玩家在各章节中的行动，将会左右主角的性格变化，以及最终结局。 **By 小沛**



《北欧战神传》系列的拥趸者在国内常年来一直不在少数，但是在DS上制作的这部作品与PS、PS2版的正传相比确实有很大的差别，倒不是说DS版不如以前的版本，但是习惯了系列操作的玩家肯定会觉得有点不太适应。抛开这些因素不说的话，本作从剧情到系统的设定都很赞。尤其是亲手葬掉同伴而继续前进的设计，到最后他们找你复仇的时候你就会亲身体会到什么是“负罪者”了，真是人算不如天算啊（笑）。 **By 猴子**

外部の意见看板 百家争鸣！

玩家NINA对《你的勇者》的评价： 虽然一开始给人的感觉比较简单，不过难度还是有的，特别是到后面，越来越南，敌人的攻击很高，我们的装备又跟不上，钱虽然比较好赚但是开销更大……一开始可以收到的同伴就有不少，不过之后要隔上很久才能再收到一个大小姐，好在这个角色非常强悍，各个同伴中个人感觉白骑士最强，攻高技能多还能自我恢复，简直是强到爆啊！技能系统也比较有意思，还能追加攻击，例如两个人同属性追加小魔法，三人追加中魔法，4人追加大魔法……

玩家洋葱剑士对《席德与陆行鸟不可思议迷宫》的评价： 虽然最早接触《陆行鸟不可思议迷宫》系列是源于自己对FF和陆行鸟的喜爱，不过玩久之后也同样喜欢上了这个系列。尽管同为“不可思议迷宫”系列，不过本作可以继承所有的东西，陆行鸟的转职也算是FF系统的一种延续吧，不过职业经验值是在打怪后随机掉落，而并非根据职业使用频率。操作简洁，各迷宫里的音乐都是FF系列里的经典曲目，非常让人感动的说！忘却之钟的设定挺有意思，而进入各个NPC记忆里的“迷宫”也算是本作的一大特色了。

玩家乐乐对《思乡之风》的评价： 虽然没有CG和真人语音的设定即便是在NDS上也已经非常少见了，说实话，因为这个缘故一开始还有些失望，不过开始玩之后就欲罢不能。这款原创游戏做的还是颇有诚意的，尽管在系统方面比较谨慎，没有什么特别新颖的东西，但正是这种中规中矩的RPG作品似乎近两年来已经很少玩到了，所以反而非常亲切。整体风格和FF比较相似，但是深入玩下去的那种感觉好像又有DQ的神韵，真是神奇啊！

玩家James对《思乡之风》的评价： 很不错的一款RPG游戏。虽然剧情方面没有什么曲折的爱情故事或是以拯救天下苍生为己任之类的东东，不过对这款以冒险为乐趣的游戏来说反而正好，像那种动不动就先给小P孩背上沉重担子设定的游戏才不正常。流程进展起来非常流畅，即使不懂日语也可以轻松的玩下去，给人一种一气呵成的感觉。空中的飞艇战很精彩，不过前期就随便乱飞的话很容易遭遇

11月1日

创世法典



NDS
■MMV
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



系统非常独特且极为有趣的游戏，你可以用预言书将包括动植物以及人类在内的物体按B键“拍”下来，这样不但能取得经验值，而且能获得相应的属性。同样，在对敌人的战斗中时，最常见的打法就是先用书将其拍下来，再将其身上的加持属性取下，再附上“病”之类的减持属性，可以瞬间将其大幅弱化。调查各种物品也有可能得到经验值，只要MP足够，你就是个万能的神！如果一些细节的地方能够改进就更好了。 By 北斗



《创世法典》是一款携带着拥有绝对力量的“预言书”进行世界冒险之旅的动作RPG游戏。玩家只需在神奇的预言书里填写内容，现实也会随着所写的内容而变化，像是自己来确定怪物的弱点，治愈生病少女的病等，一切的一切都随心所欲。本作中丰富武器和技能，此外还有通过预言书创造出武器的合成系统均为亮点。玩家可在左手和右手装备任意的武器，武器的类型也是多种多样，总之，这个游戏就是让你爽到底。 By 小沛



这个游戏最大的特色就是改变世界命运的“预言书”系统，玩家在进行游戏的时候可以通过预言书来亲手让世界随着自己的意志发生改变。因为玩家的角色在游戏中近乎于“救世主”，所以在对付敌人的时候也可以利用预言书来修改它们的属性，让它们轻易地败在自己手下。虽说有点胜之不武，但这正是游戏的特色之一。除此之外，游戏其他的部分做得也算不错了，确实很好地体现了《创世法典》这个名字。By 猴子

11月6日

思乡之风



NDS
■TECMO
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



近期NDS上难得一件的RPG大作，本作综合了FF、重装机兵和大航海时代等游戏的成功要素。飞空艇在游戏中占有很大的戏份，除了代替大地图上的移动之外，还有大量的空战。技能树系统的发展做得不错，冒险协会任务、世界遗迹探索等丰富要素也很有趣。战斗难度适中，BOSS战稍嫌简单，散布在城镇角落里的隐藏宝物需要好好寻找。作为一款全新的原创作品，能够有如此高的水准，实在是非常不错！ By 北斗



《思乡之风》是TECMO在NDS上推出的首款RPG作品，游戏故事是以虚构的19世纪末为背景，并以当时掀起探索时代热潮的世界作为舞台，个性与身分背景迥异的4位年轻人搭乘着飞空艇展开横跨世界的大冒险。游戏中玩家可自由选择想接受的任务，内容包含讨伐怪物、寻宝收集等各式委托，战斗则可分为飞空艇战与遗迹冒险，并采用了技能系统以及飞空艇改造等成长要素。TECMO这次的作品的确令人刮目相看！ By 小沛



因为借用了Matrix的游戏引擎，所以这个游戏乍一看让人想起FF3、FF4这样的游戏，对于已经熟悉了DS版FF系列的玩家来说，应该说是十分亲切的了。而这个游戏更大的特点就是所有的地名都与现实世界一致，玩家在穿梭于五大洲四大洋的时候，经常看到历史上一些有名的东西和地点，从圣彼得堡到伦敦，从南美的里约热内卢到中亚地区的巴米扬，玩家们在DS上体会着“世界真奇妙”的乐趣，确实不错。 By 猴子

11月13日

不可思议的迷宫 风来的西林DS2



NDS
■SEGA
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



GBC上同名作的DS复刻版，一开始就能看到熟悉的动画和剧情，之后就是公主打开地道，魔城逃出战时可以熟悉系统，斜向移动是非常重要的一个小技巧，可以节约行动回数。迷宫里可以捡到各种各样的装备和道具（用蓝点表示），灵活运用它们是迷宫生存的基础，敌人则是用红点表示。“地雷+混乱机关+召唤怪物机关”的快速练级技巧依然健在，每次进入迷宫都是一个全新的开始，这就是西林系列的最大乐趣。 By 北斗



《风来的西林DS2》是以2001年推出的GBC版为基础所重制，继承了原作世界观与故事剧情。玩过前作的人一定不会陌生，系列作品中传统的随机产生迷宫探索和角色扮演玩法，现在通过双屏来呈现出更具魄力的表现。另外，玩家可通过无线局域网络、Wi-Fi以及密码交换等方式，来帮助其它受困于迷宫的玩家脱离危难，获得救助点数来交换各式道具。之外还可以利用无线网络与Wii版《风来的西林3》连动来取得救助点数。 By 小沛



本作是GBC版《沙漠的魔城》的复刻作品，就像上一代复刻SFC版《风来的西林》一样，本次的复刻版做得也是诚意十足。由于DS的双屏幕设定，玩家冒险的视野更开阔，玩起来感觉似乎比GBC的版本轻松了一些。作为“不可思议的迷宫”系列的首创作品之一，西林系列一直保持着高难度和超级严酷的游戏设定。好在密码救助的设定依旧存在，而且利用DS的机能，通过无线网络和Wi-Fi来救人于苦难之中，善哉善哉。 By 猴子

10月21日

蜘蛛侠 暗影之网



PSP
■Activision
■动作游戏
■美版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人



虽然蜘蛛侠的电影三部曲暂时是告一段落了，不过相关游戏的制作可没有停止。这次的“暗影之网”就是一款全新的作品，剧情方面与电影没有任何关系，在游戏系统方面与前不久的蝙蝠侠非常相似。也是玩家可以在众多的正面与反面角色中选择善恶阵营，对伙伴的选择以及游戏中玩家的表现将影响到纽约市民对蜘蛛侠的看法。实际操作和打击感方面比较一般，也再次印证了改编游戏大部分都是渣的宿命。 By 北斗



在这次的游戏中，你可以自己决定游戏的走向，所以游戏的结局会如何，也掌握在你的手中。除此之外，玩家还可以在红蜘蛛装与黑蜘蛛装中作切换，以两种蜘蛛装的不同能力，来应付各种不同的挑战。在系列游戏中，本作第一次让玩家可以在垂直的空间中进行战斗，例如在大楼的外墙上。另外，玩家还可以捡起任何物品来当作武器，这让游戏拥有更高的互动性。可惜的是，这些改进都无法挽救其糟糕的手感。 By 小沛



都说电影改变的游戏和游戏改编的电影往往都是金玉其外败絮其中，现在看来这个怪圈搁在美国和日本公司这里都是摆脱不了的诅咒。其实原因很简单，这类游戏的制作档期经常得考虑到电影版的放映时间，所以心急自然做不出好的东西来。但是这次的蜘蛛侠也没赶什么档，但是制作依然如此之烂，估计是以前一路烂了下来，这次也就习惯了的缘故。所以这个游戏大家抱着粉丝的心情玩玩则可，太认真就不必了。 By 猴子

外部の意见看板 百家争鸣！

强大的敌人给灭掉，敌人也是千奇百怪：飞艇啦、飞龙啦、甚至还有大天使，我晕！通关后还会追加许多隐藏迷宫和冒险任务，可玩的要素非常丰富。

玩家soarrow对《风来的西林2》的评价：本作的复刻真是让人感动啊，虽然GB上的“月影村的怪物”是本人该系列的入门作，不过还是觉得本作的系统是最完善的。游戏一开始那段经典的动画和魔城逃出战真是让人感动，目前玩了半天左右，感觉整体上与原作没有太多明显的变动。画面方面自然是有了明显进步（不过感觉还有进步的空间？），在显示和操作上利用到了一些NDS的功能特性，比较体贴。这个游戏中有许多非常值得研究的地方，这次终于可以好好温习一把了，与Wii版3代的联动功能还没尝试过。

玩家隆基诺斯之枪对《北欧战神传 负罪者》的评价：系列头一次以战略游戏的形式登场，整体风格与FFT比较相像。这次可以收到的同伴数量太少，一条路线大概也就只能收到十来个左右，更加令人不解的就是作为一款战棋游戏竟然只能四个人登场……这就是“四方向键”操作的怨念么？战斗时如果某角色攻击敌人，而这个敌人又恰好在其余我方角色的攻击范围之内的话就可以发动连携攻击，而且参与连携的角色并不使用行动值，这个系统非常强大！女神之羽的使用次数关系到最终结局情况，系列经典的红莲迷宫依然健在，不过进去后竟然是固定等级和装备而不是继承记录，这点实在是让人郁闷。

玩家游侠对《创世法典》的评价：主题曲非常好听，让人印象深刻。本作的系统非常独特，基本上全都是围绕着那本预言书展开的，而且其功能也确实超强大。利用属性增减可以轻松赢得战斗，调查各种东西都有可能获得经验值，不过这类东西到后面越来越隐秘，可能路边的花花草草就需要调查。而更要命的是，后来在野外如果不是真正能调查的对象就会有挥剑动作，对于收集狂或是调查狂之类的玩家而言简直是让人崩溃的设定。而且在使用预言书时进行相关要素翻查很不方便，玩这个游戏的大部分时间都是花在这上面了。如果能够在这些细节方面加以人性化改进的话，就更加完美了。

解构恐惧

恐怖游戏的电影化——《生化危机》与《寂静岭》

17卷

游戏作为第九艺术形式，与电影一样都是现代社会人们喜闻乐见的娱乐形式。而游戏改编电影则是从游戏机在世界大行其道之后发生的事情了，比电影改编成游戏的时代要稍微晚一些。恐怖游戏的电影化比其他的游戏改编成电影要更晚一些，在90年代末到2000年前后，恐怖电影流行的时候，由恐怖游戏改编的电影也作为有商业价值的题材被电影发行商们看重。但是和其他游戏改编的电影一样，恐怖游戏的改编作品评价不一，但是玩家的关注始终未变。

从2002年以来，一些根据恐怖游戏改编的电影使许多不接触游戏的人也对这些系列有了认识。其中知名度最高的是《生化危机》和《寂静岭》的改编作品。这些电影的制作沿袭了好莱坞恐怖电影的要素，也体现了现今恐怖电影的制作特征，但是得到的评价各不相同。本期的解构恐惧专栏将针对这两部游戏的电影改编作品进行分析，试图在游戏与电影之间寻找它们之间的相通之处，因为游戏与电影本身的表现和欣赏的方式有很大差别，有时候，我们甚至可以说，同名的游戏和电影是两个完全不同的东西。

恐怖游戏改编恐怖电影?

游戏改编电影，在时间上来说比电影改编游戏要晚起步很多。早在游戏机刚诞生不久的时候，一些公司就以当时出名的电影为题材制作游戏，世界上第一台商业游戏机，1972年Magnavox公司制作的"奥德赛"，就是根据当时比较流行的一部科幻电影《2001：太空奥德赛》命名的。当时能够改编成游戏的电影一般都是家喻户晓的作品，像《金刚》、《夺宝奇兵》等等。不过恐怖电影改编游戏是在80年代初才开始的，比较有名的像美国的《13日星期五》，日本的《Sweet Home》等等。其中后者是CAPCOM制作的第一个出名的恐怖游戏，对后来《生化危机》的制作人产生了很大的影响。三上真司在谈到《生化危机》系列制作的时候，就提到过这个游戏。随着电子游戏作为一种新的娱乐形式在大众生活中流行起来之后，将游戏改编成电影也成为流行的事情。

但是恐怖游戏的电影化却出现得比较晚，真正意义上有影响力的恐怖游戏电影，应该说是2002年的《生化危机》电影版。生化系列当时在全世界的影响已经很大，制作的电影也可以确保观众的数量，于是由美国人编剧导演的《生化危机》终于出现在银幕上。考虑到玩家们对游戏的剧情已经很熟悉，如果只是简单地复述游戏故事肯定缺乏卖点，所以电影版的《生化危机》基本上只是采用了游戏的大部分要素，像病毒扩散、丧尸、其他变异生物的出现等等。电影版的主人公是完全原创的角色Alice，一个从失忆状态苏醒的女子。虽然她的对于周围的环境和引发丧尸事件的原因一无所知，但是随着剧情的展开，她的身份令观众们感到惊异。原本与Umbrella公司合作的她被自己的同伙Spence Parks摆了一道，是Spence在取走T病毒样本的时候顺便制造了病毒泄露事件，使Umbrella的地下实验室的人全部变成了丧尸。尽管电影的故事与1代的洋馆事件有一些相似的地方，但是最后电影还是与游戏之间有着巨大的差别，使不少玩家认为游戏的许多关键要素没有被电影再现。

《生化危机》：从忠实到争议

也许是因为第一部电影被玩家们指责的地方太多，第二部《生化危机：启示录》在制作的时候加入了更多游戏中登场的角色：Jill、Carlos、白毛男、追踪者，还有一些游戏里没有登场的STARS队员（这些人勉强可以算成是原创角色）。2的故事也以浣熊市的事件为主轴，营造了一个和游戏版2代和3代差不多的环境。2代制造病毒的博士和他的女儿的设定虽然借鉴于游戏版2代的William父女，但是也有着比较大的区别。总的来说这部电影似乎比上一部更忠实原著，但是主角Alice的地位还是没有变。因为被实施了人体改造，Alice变成了一个力量可以与追踪者匹敌的超人型角色，对于一般的丧尸和变种生物来说已经是无敌的了。在电影的最后甚至可以控制意念将敌手置于死地。这种设定使编剧对电影版第三部的构思产生了较大改变。《生化危机：灭绝》的故事已经和游戏相去甚远，变成了一部后毁灭题材的作品，与生化危机游戏给人的印象不同，整个电影中弥漫着绝望的气息。虽然说人类灭绝的题材在电影中并不算新鲜，但是生化危机系列还从来没有把丧尸的世界变得如此广大。应该说第三部更像《惊变28天》、《我是传说》这类题材的作品，以至于让玩家们看到电影的时候，感觉这已经不是生化危机了。

好在CAPCOM并没有闲着，在好莱坞大导们以自己的角度拍摄电影版《生化危机》的时候，日本这边除了制作《生化危机5》之外还制作了CG版的动画电影《生化危机 恶化》，Clair和Leon这两位2代的人气角色回归，而且电影的故事把4代和5代的剧情串联起来，显然比原创的电影更受fans们期待。各位在看到这期杂志的时候应该已经可以看到这部电影的DVD、BD和UMD上市了，希望大家好好地enjoy。

《寂静岭》：贯彻游戏要素

2006年的电影版《寂静岭》很忠实地再现了寂静岭系列的主线剧情，从《寂静岭：起源》到1代的要素在电影中都得到了体现。电影版以初代《寂静岭》的故事为基础，但是主人公和一些具体的要素做了修正。比较典型的改变如原作中用来探测敌人的收音机变成了手机，在原作中浓雾的城镇中飘扬的雪花变成了火山灰一样的灰烬。不过电影的主要剧情没有太大变化，还是那些造型恐怖诡异的怪物，还是关键人物Alessa被焚烧而引发的悲剧，还是那些狂热的教团成员控制的小镇，还是互相切换的表里世界。说到电影版的里世界，由于制作年代比较近，所以现在美式大片中常用的各种逼真的CG特技在电影中表现得比原来的游戏出色很多。表里世界切换的过程如同抽丝剥茧一般，整个世界变成一个个碎片，在瞬间切换成布满了血腥和铁锈的场景，给观众们留下了深刻的印象。这种里世界转换的方式后来被《寂静岭》游戏的制作者吸收，在最新一代的《寂静岭 重归故里》中，我们也看到了同样的镜头。另外，还有许多电影版中的要素被使用到游戏当中。

《寂静岭》的电影版比《生化危机》更接近原作，其中一个原因是系列的制作人山冈晃也参与到电影的制作之中，这一点是许多游戏改编电影没有做到的。而《寂静岭》系列从电影版推出之后，转由美国公司制作，在游戏中融入了更多的美式恐怖要素。无论是PSP的《寂静岭 起源》还是PS3/Xbox360的《寂静岭 重归故里》，都很深刻地体现出美国人制作恐怖游戏的时候模仿电影效果的制作理念。现在寂静岭的游戏续作还没有消息，但是电影版的第二部已经在制作当中了。电影的导演可能不再是Christophe Gans（目前他在执导《鬼武者》的电影版），编剧Roger Avary在没有Gans导演的情况下也将不再担任职务。究竟电影版《寂静岭》的续作会以什么姿态出现在玩家面前，现在仍然是一个谜。

不管恐怖游戏的改编电影如何发展，它始终和游戏与电影两大产业的变化有着各种联系。在恐怖游戏与恐怖电影都处于回落阶段的今天，要造就一部叫好又叫座的片子，不是一件容易的事情。它的发展需要制作人员为之付出更多努力，游戏制作人、电影的编剧和导演、发行公司，各方的协调工作才是促进这个产业继续发展的关键。我们期待在将来能够看到更多原汁原味的恐怖游戏电影，只要还有新作推出，就一定会有人去看。





シドと チョコボの不思議なダンジョン

時忘れの迷宮DS+

《最终幻想》系列最出名的角色是谁？尤娜？克劳德？不不，有只小鸟可比他们名气大多了，那就是集万千宠爱于一身的陆行鸟！以这只黄色小鸟为主角的《陆行鸟不可思议迷宫》一直是最优秀的FF衍生作品之一，本次标题很长的NDS新作是去年发售的Wii版移植作品，与标题同样本作追加了全新的主人公西德，这位著名的飞空艇老哥这次成为了一位有强烈财宝探索欲的冒险者，一起踏上他与陆行鸟共同搭档寻找忘却的记忆吧！ □文/翅膀

NINTENDO DS NDS	本刊译名：西德和陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却的时间迷宫+		2008年10月30日	
	角色扮演	SQUARE・ENIX	5040日元	日版
	卡带	1人	512KB	全年龄

不断的冒险中寻找那被遗忘在心中的时间记忆

不可思议的迷宫

陆行鸟与西德的主要任务就是找回人们心中的记忆，以及一些场地的冒险，这些都是以迷宫来体现的。所谓迷宫就是经典的"不可思议的迷宫"形式，熟悉的玩家一看就能上手。玩家可操作的是陆行鸟，后面还会有西德加入战斗。玩家操作的角色在迷宫中是按行动单位算的，每移动一格、攻击一次、使用一次道具等都算一次行动，敌人也会同步行动一次，敌我相遇时都是"以逸待劳"的那方先攻击，一定要算好格子再行动，如果只相隔一格时不妨先"空挥"一下敌方就会走到面前找打。而玩家周围八格内有数名敌人的话一回合就会受到多次攻击很危险，这时躲到狭窄的过道里让敌人"排队"逐个单挑是不错的选择，当然如果有大范围的必杀技群轰就不用管那么多了。

迷宫按层数推进，每层的布局都是随机的，要找到出口才能到下一层，迷宫的最后有强力的BOSS等待着玩家，有的迷宫中间的楼层也会夹杂着BOSS，只有将其干掉才能向下走，有的层设有卖东西的商店，可以补充药品或购买装备，金钱是从消灭敌人后掉落的，大多数道具也是，都要从敌人身上抢，所以找到出口后不急的话可以再转悠转悠，也许会有意外的收获让你兴奋不已呢。



↑迷宫中的敌人会根据层数越来越强，越要更小心。

↑迷宫的地形是随机的，千变万化。

陆行鸟的职业



本作新增的一个亮点就是陆行鸟也可以像《最终幻想》的主人公们那样转换各种各样的职业，如骑士、黑魔导士等，得到相应的"XX的记忆"就可以在每次迷宫一开始的猫那里随意更换，进入迷宫后就不能换了。职业存在职业等级，一开始职业只有一个特技，随着战斗经验的不断积累，特技种类会越来越多，职业也会越来越强，喜欢哪个职业可以专门针对式地培养。职业特技可以在菜单中选择使用，不过通常都是设定快捷键来直接用，主要是攻击用的必杀技类，和通常攻击搭配使用，配合L键加ABXY四个键共可设置四个特技快捷键，当然系统默认的快捷打开各种菜单也很好用，可根据需要来选择设置。

小心使得万年船

迷宫中有着形形色色的陷阱，有扣HP的，有附加异常状态的，还有强制传送的，基本上都不是什么好东西，所以还是敬而远之较好。不过有些陷阱是不可见的，只有踩上去才会知道。当然也不是没有办法，在隐形陷阱前按A键攻击一次就可让其现出原形，因此可以在疑似雷区的地方不断按A键探索着前进（有点像工兵？），尤其在遍布陷阱的某些迷宫中更要时刻扫雷中缓步前行。通常在迷宫中行走时会逐渐恢复失掉的HP，每走一格恢复一点，平时基本不用担心HP的问题，不过中毒后每走一格会倒扣一格HP。使用技能消耗的SP也会随行动时间而恢复，注意的是满腹度，在迷宫中会由100%逐渐降低，扣到零后每走一步也会扣一格HP，要及时补充食物才能恢复，比如陆行鸟爱吃的那种野菜。

寻找失落的记忆



游戏中除了主线流程外，在城镇街道等地方会有各种各样的人，玩家可操作陆行鸟与他们对话，得到一些情报或得到一些帮助，不过许多人都会说到关键时候听到钟声而一下忘记刚才想说的话，甚至连自己是谁都不知道了，比如卖道具的老板还会因为忘记自己是干什么的而不卖东西，这时就要进入他们的内心世界帮助他们找回失掉的记忆，这些人脑袋上会出现一个像黑云一样的东西，对着他们同时按"L+R键"就能进入他们心中的迷宫，每过一层都会找回一点记忆，全部通过后就会全部想起来。

忘却的时间记忆

游戏处在一个"被时间遗忘的街道"，在这里居住的居民都舒适、快乐地生活着，但他们时常都会被神秘的"忘却的钟声"夺去记忆，忘记了自己本来的身份，在关键的时候即使想起了什么事情，钟声也会适时地响起让他们忘掉刚才的事情，对此居民们都不以为然，市长甚至以"忘却才是美德"当作居民的信条，因为忘却会使人忘掉悲伤、痛苦等一切不幸的事情，快乐地生活下去。陆行鸟与西德来到这所街道后也被卷入了其中，他们要不断探索，找回每个人心中忘却的记忆……



ノスタルジオの風

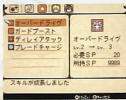
发售前并没有太大宣传的一款游戏，实际上制作阵容可以说是非常强大，而且游戏素质也是出乎意料的高。本作给人的感觉比较像是FF与重装机兵的结合体，很久没有在NDS上玩到如此“正规”的RPG作品了，飞空艇的战斗部分可以说是一大特色系统，而探索世界各地奇迹建筑的系统更是让人想起了大航海时代……　　□文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：思乡之风		2008年11月6日
角色扮演	TECMO	5800日元	日版
卡带	1人	1Gb	全年龄

Point.1 独具特色的技能树系统

游戏中除了普通攻击之外，特殊攻击叫做技能“スキル”，使用技能需要消耗相应的MP点数。技能的习得有两种方法：一是角色到达一定级别后自动学会，另外一种则是通过现有技能的级别提升扩展学会。

在主菜单中有一个“技能”选项，在此可提升技能级别以及学会新的特殊技能。技能升级和习得需要消耗相应的SP点数，SP点可以通过战斗胜利获得。每项技能最开始是1级，最高可以提升到10级，根据技能不同，升级时提升的要素也各不相同，例如提升该技能的威力、减少耗费的MP数、缩短等待时间等等。有的技能在升到一定级别后就有可能学会新的技能，但并非所有技能在升级后都能学会新技能。



↑升级技能有可能学会新的技能，使用效果也会增加。

Point.2 去冒险者协会接受任务



↑每完成一个新地方的冒险，冒险者协会就会新增相应的任务。

“冒险者协会”是初期主线剧情中就会接触到的系统，在许多城市都有该协会的存在（小地图上的标记为“A”）。在冒险者协会中可以接受相应的探险任务，完成后会给予玩家相应的AP点数和金钱作为奖励。AP点数是用来提升玩家的冒险者级别的，最开始为E级，冒险者只能接受等于或低于自己冒险者级别的任务。

不同的任务要求各不相同，一般在接受任务之后都需要根据提示先去相应的地点找到特殊人物进行对话触发任务才能正式开始。如果玩家在接受某任务后又暂时完成不了的话也可以去冒险者协会解约，好在本作中解约并不会有任何处罚。

Check! 重要的工具“飞空艇”

在本作中，飞空艇占有非常重要的地位，基本上大地图上的移动都是通过飞空艇来完成的，飞行过程中同样会遇敌。每个新同伴加入后，飞空艇的武器系统就又多可以使用一个。主角艾迪控制船首撞角发动近身战，主要攻击方式为普通撞击和冲撞，冲撞威力强大但同时会损耗飞空艇的耐久值；帕特控制飞空艇的机炮，主要攻击方式为普通射击和齐射，齐射可同时攻击并排的敌人，但威力稍小；梅洛蒂控制舰首炮，主要攻击方式为炮击，另一项狙击可以提升炮击的命中率；菲奥娜控制魔法炮，主要攻击方式为魔法射击和蓄力，蓄力后下一回合攻击力提升。

飞空艇的战斗中同样可以使用技能，每名角色除了通常战斗时的技能外还有相应的飞空艇战专用技能。战斗时敌人通常可能处于我方的前、左和右侧三个位置，不同位置的敌人，我方实际攻防效果会有所区别。另外，天气对飞空艇战也有影响，例如雨雪天的攻击力会降低，沙暴中的命中率会降低等等。

飞空艇的修理和强化是在各城市的港口进行，强化方面可以通过购买专门的部件和强化装置来进行，基本上每个港口都可以永久提升一次飞空艇的耐久值上限，这个非常有用；另外也可购买各种部件来提升飞空艇各战斗部的攻击力和防御力。与人物一样，飞空艇的装备在变换后会相应的显示在外观上。



游戏初期流程攻略

最开始是序章，玩家将控制主角艾迪的父亲试图带着菲奥娜逃脱，老爷子非常强悍，沿途敌人根本就是小菜一叠，之后需要与重甲男对决，给其一定伤害后发生剧情，主角父亲从飞空艇上掉下……

镜头转到伦敦，我们的主角艾迪终于开始正式冒险了，在自家大厅左侧的沙发按A键可得到永久提升5点力量的道具“力のカケラ”，游戏中许多地方都隐藏有这类道具，所以需要多寻找，当上屏右下角出现按A键的提示时就能找到。先去冒险者工会接任务消灭地下水道的老鼠，地下水道在东城上方，进入后在某些地方需要切换开关，在第一个存档点前帮助帕特解围，尽头发生剧情，两人合力战胜变异老鼠后帕特正式加入队伍。

回冒险者工会交完任务后终于可以开始接受任务了，在港口获得父亲留下的飞空艇马贝里库号（マーベリック号），十字键控制方向，B键是前进，A键是着陆（只能在港口着陆）。乘飞空艇前往东南方向的开罗城，在开罗左侧酒吧中与女学者对话得到ピラミッド的键。

整顿装备后前往开罗北方的金字塔ピラミッド，注意有裂缝的地板会掉下去，往上来到尽头使用ピラミッド的键打开右侧通路，途中会遇到一个小怪物，它可以帮你回复体力和MP。有巨石滚落的长廊，需要迅速往下跑到尽头然后往左躲开巨石；接下来的某个棺材中打败木乃伊后得到“玄室の键”。过了存档点用“玄室の键”打开巨棺后的BOSS很容易搞定，主角提升攻击力后连刺即可，之后在图书馆发生剧情，搜刮一番后在2楼得到道具“父さんのパイプ”和“塔の绘の石版”后回城。

开罗城门口与女学者对话后得知主角的父亲有可能去了巴别（バベル）塔，要去巴别塔必须给飞空艇增加飞行核心才能达到足够的高度。去酒吧与ブライアン对话后得知メルヴェイユ村的人擅长制造飞行核心，メルヴェイユ就在开罗东北一点，在村中与长老对话后得知需要梅洛蒂才能完成飞行核心的制造。回到飞空艇前发生剧情，梅洛蒂加入，得知要制作飞行核心就必须去エテルナ矿山获得结晶才行。

从开罗经金字塔往正北方向飞，在沙暴尽头会发生与女空贼スカーレット的飞空艇战，如果之前有给飞空艇强化过的话此战还是没问题的。获胜后向西南飞行到达开普敦，这里可以进行补充，之后沿着东北方向来到エテルナ矿山。矿山的迷宫非常简单，注意多搜刮东西，尽头获得エテルナの结晶。回メルヴェイユ村后终于完成了飞行核心的制作，此时发生剧情，长老被神秘男子ハルトマン重伤，之后是BOSS战，此战只需给其一定损伤即可触发剧情，之后ハルトマン离开，梅洛蒂埋葬好长老后与众人再次踏上征途。

现在飞空艇按R键可以上升，L键可以下降，上升后通过开罗东侧的山口进入巴别塔。塔中敌人强了不少，途中需要开机关切换浮空的地板，在塔顶发现菲奥娜被重甲男强迫打开封印，之后是与重甲男的战斗，给与其一定损伤后发生剧情，主角一行被其瞬间打倒在地，关键时刻菲奥娜发动护罩保护众人离开。之后需要原路返回离开巴别塔，此时菲奥娜会跟随主角撤退，但不会加入战斗。

离开巴别塔后先飞回伦敦去主角家左侧那栋洋房，里面发生剧情后需要先去国立美术馆接第一个世界奇迹的发掘任务：前往开罗，沿一旁的小河向北飞一点就会发现神殿，回到美术馆报告后前往洋房发生剧情，出门时菲奥娜终于正式加入队伍。

更加波澜壮阔的冒险，还在未知的前方等待着我们……

THUNDER FORCE VI

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：闪电出击6		2008年10月30日	
	STG	SEGA	6090日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	247KB	10岁以上

曾经炙手可热的名作在PS2上复活啦！

名作复活啦！SS上面的名作《闪电出击5》终于推出了最新作，本作由SEGA进行制作。新作除了沿用老作品的系统之外，还将部分音乐风格保留。可以说除了原创的关卡之外，《闪电出击》系列中的经典乐曲都能够在本作中欣赏到。好了接下来就请大家一起来看看游戏的内容吧。　□文／萘团



银河联邦能否再次击败翁帝国？

Check 在了解本作之前先看看以往的作品吧

《闪电出击》这款作品是由Technosoft制作。最初这款作品是在Sharp X1个人计算机上推出，游戏是以未来世界为舞台，在广阔的太空中进行战争的射击作品。这款作品的初代是模仿了NAMCO公司于1982年在街机上推出的游戏作品《铁板阵》，除了游戏整体模式相似之外，甚至连边上的资料条都是相差无几。到了2代之后开始由纵版射击变成了横版，系统进行了大幅度更改，就这样一直到MD版本的4代时游戏系统终于成型（4代至今都被玩家们誉为MD飞行射击最优秀作品之一），与一般飞行射击游戏所不同是机体本身自带有5种不同的武器，根据不同的关卡以及BOSS我们能够使用不同的武器来进行应对，可以说《闪电出击》的系统很有新意，虽然在里面我们可以找出KONAMI公司的作品《宇宙巡航机》的影子，但Technosof公司却在原系统上进行了创新。

在介绍这款新作品之前大家可以看一看《闪电出击》系列的发售年代。

游戏名称	发售年代	机种
Thunder Force	1983	PC
Thunder Force特别版	1984	PC
Thunder ForceII	1988	PC&MD
Thunder ForceIII	1990	MD
Thunder ForceIV	1992	MD
Thunder ForceV	1997	SS
Thunder ForceVI	2008	PS2

System 在射击游戏中所不可缺少的保命秘籍

游戏中的保命系统也就是飞机游戏中常说的"原子"设定是没有颗数限制的，在屏幕正下方有一个能量槽总共分为6格，每三格能够使用一次原子，当使用完后并不会自动增长，而是获得能量后才会增长。能量的获得方法很简单，只要你消灭普通飞机后就会从碎裂的机体上面得到墨绿色的能量球，想要原子不断那么就需要玩家一个杂兵都不能够放过。好好记版子吧！



System 音乐还不错但制作却有各种问题！

游戏音乐部分确实不错，但是关卡偏短，每关都打不了多久就到BOSS战了，BOSS战设计的也比较失败，不但没有华丽的弹幕（玩CAVE系列的射击玩多了吧！），而且就连攻击方式也是极为固定。游戏背景过于花哨，整体颜色运用的十分不合理，我方子弹和敌方子弹竟然颜色差不多，在乱战的时候很容易死亡。

System 武器介绍

武器名称	武器特性
双线炮	细长，攻击密度较分散再配合两个副驾驶让其成为了攻击力较高的武器。
单线炮	最细，攻击密度最高再配合两个副驾驶让其成为了攻击力最高的武器。
霰弹炮	较宽，攻击分散，再配合两个副驾驶让其成为了面积最广的武器。
定位炮	很宽，有收敛性，能够在指定区域内干掉所有的敌人。
跟踪炮	分散，能够自动打击敌人速度很快但是攻击力不高。

游戏操作			
十字键	控制飞机的移动	十字键	控制飞机的移动
○	使用原子武器	R1	正常顺序选择武器
△	调整飞行速度	R2	逆向顺序选择武器
□	选择想要使用的武器	L1	选择飞行速度
×	射击，按住即为连射	L2	选择飞行速度

System 本作的音乐部分由著名音乐家联手打造

为了勾起老玩家们的回忆，SEGA决定将在PS2上推出最新版的《闪电出击6》，本作品将会继续延用《闪电出击5》代的系统。游戏的背景仍然华丽，2D玩法配合3D背景将银河联邦与翁帝国之战的故事背景烘托的淋漓尽致。虽然是6代，但是故事背景却回到了1代的时候，玩家们要使用银河联邦战机打败翁帝国所派出的人形兵器。

这款作品的制作颇费周折，在制作这款游戏的时候SEGA除了找到了以往制作《闪电出击》的部分成员参与之外，还特地请来了众多知名音乐创作者共同参与，音乐部分并不缺乏名家，参与《闪电出击6》的音乐制作家包括《SGGG》配乐家金子刚、参与《宇宙巡航机》系列配乐的古代とも あき、参与《雷电》系列配乐的佐藤豪、曾经多次为TAITO公司进行音乐制作的团队"ZUNTATA"、参与了《RayForce》系列配乐的TAMAYO团队等等，有了这些音乐名家参与使得《闪电出击6》的音乐变得极为优秀。



Check 初始关卡攻略

在游戏开始后前三关能够自由选择，这三关分别是（JUNGLESTAGE）废墟、（FLAMESTAGE）火海、（OCEANSTAGE）海洋。

JUNGLESTAGE：废墟关卡作为游戏的初始关卡，整体比较简单，使用任何武器均可，前进到BOSS处就会遇到初级BOSS鬼狐，鬼狐分为两个阶段，第一个阶段从尾巴部分发射出八方向散射子弹，玩家需要仔细躲避，将第一个阶段击毁后鬼狐的头部会与身体合体，此时攻击方式有三种，第一种就是从下往上喷射火焰，出现这种情况后可以在它的脑袋部位躲避此攻击、第二种攻击方式就是从胸口发射出8发巨型火球弹，看准路线从中间能够穿过、最后一种攻击方法就是从屏幕左边或者右边突然出现，喷射火球或者是发射子弹。本关BOSS不难，可以轻松应对。



FLAMESTAGE：火海中比较棘手的就是前行不久的速度关卡，由于速度加快，所以一些敌人就变得不是很好躲避，这里推荐使用第三种武器。在速度关卡中有两个隐藏道具，玩家们可以注意一下，一个是在火山下方，另一个在火山上方。本关BOSS火蜘蛛，攻击方式也有三种，第一种跳跃攻击，第一跳在屏幕左上方能够躲避，第二跳前进到屏幕右上方可以躲避、第二种毒针，在背对你的时候，它会发射出若干个毒针炸弹，使用第四种武器即可如数击落。第三种冲撞，没什么好说的直接飞到屏幕上方即可轻松躲避。



OCEANSTAGE：海洋中没什么太大难点，此关总是会出现分支道路，推荐玩家选择第三种武器走上方道路，不但能够获得隐藏道具还可以减少遇敌次数。本关BOSS海星，对付它的方法很简单，因为它的子弹总是很分散，而且还有许多子弹可以用枪打掉。



将前三关都通过之后就回进入第四关，大家可以好好发挥自己的实力啦！

求变是现在需要的，变就变得与众不同！

也许游戏再发展下去会有更多的乐器可供玩家们选择。增加新乐器也许与厂商所受到的压力有关，毕竟一款没有进步的作品是不能够活得长久的，《吉他英雄》系列在欧美是最受欢迎的音乐游戏，不过更多的厂商开始跟风效仿，前不久EA公司联合欧美MTV推出了一款能够演奏多款乐器的游戏《摇滚乐队》，最多只能够两个人一同进行游戏的《吉他英雄》如今也感受到了对手给予的压力。就这样融合了更多新要素的《吉他英雄》世界巡演就这样横空出世了，除了上面提到的多人合作之外，你还可以将你自己演奏的过程全部录制下来，将存档与你的朋友们分享。



→想要愉快地进行游戏必须要购入一把吉他控制器才可以。



要问如今次世代最火爆的音乐游戏是什么？大家可能各有说词，其实如今在欧美乃至全球，最火爆的音乐游戏当属ACTIVISION公司出品的《吉他英雄》系列，这款作品将音乐节拍游戏与欧美流行音乐相融合并且为其专门制作了一把吉他控制器，为了更好的体现音乐游戏的乐趣，这把专属的吉他控制器并不是一成不变，随着游戏续作的推出吉他控制器也在不断更新，手感、按键、以及内置的感应装置都在发生改变。

随着一连四款作品的发售，似乎玩家们对《吉他英雄》系列游戏的热衷并未减少，虽说游戏在内容上似乎只是更新了歌曲而已，但界面和系统也确实在不断进行着进化。本作《世界巡演》的出现，让人感觉距离上一作《史密斯飞船》的发售并无太长时间，可能很多玩家还没有练熟大部分歌曲，本作就来了。看到这里玩家们应该会觉得《世界巡演》出现的如此之快，是不是在制作上就存在着一些偷工减料呢？实则不然，本作应该是整个《吉他英雄》系列中改动最大的一款作品，因为除了本身能够使用吉他进行演奏之外，游戏还专门加入了另外三种周边设备，除了上一作加入的贝司之外，还另外有架子鼓和麦克风可供选择。

在弹奏歌曲的时候，游戏屏幕上会出现一个乐队根据你所弹奏的歌曲来进行表演，加入了众多外设之后玩家们可以召集好友一起来完成一首歌曲，朋友们各有分工，互相配合能够发挥出《吉他英雄》的最大魅力。现如今你并不是一个孤单的吉他手，你的伙伴将会与你同台演奏。 □文/莱团

游戏操作

游戏这次彻底与手柄断绝关系，插上手柄后将不能够进行游戏。想要玩这款作品必须要购买一把正版或者是组装的吉他控制器。将吉他竖起来后就会进入应援模式，在这个模式中你所获得分数将会加倍。



按键	作用
绿色按键	选定/游戏中对应绿色琴键
红色按键	取消/游戏中对应红色琴键
黄色按键	按照类别选择/游戏中对应黄色琴键
蓝色按键	选取下一个章节/游戏中对应蓝色琴键
橙色按键	选取上一个章节/游戏中对应橙色按键
拨片	向上拨动对应十字键上/向下拨动对应十字键下
摇把	上下拨动来产生颤音/在能量状态下连续拨动能够快速增长能量槽
开始	开始键
暂停	暂停键

精选曲目推荐

既然游戏系统本身进行了强化，游戏的音乐部分也不会输给系统，本作的音乐部分是系列中收录最强的一次，这其中包含林肯公园、范·海伦以及老鹰乐队等全球知名乐队的歌曲。其实玩《吉他英雄》系列的另外一个乐趣就是可以随时随地听到许多欧美地区的流行歌曲，里面不但有最新的专集，还有许多经典老歌。下面我们就来为大家推荐几首歌曲。

歌曲名称	演唱	难度
EYE OF TIGER	SURVIVOR	5
HOTEL CALIFORNIA	EAGLES	4
DO IT AGAIN	STEELY	5
WHAT IVE DONE	LINKIN PARK	4
YOU' RE GONNA SAY YEAH!	HUSHPUPPIES	5



游戏模式介绍

●单人模式

本作的单人模式中，除了将以前的演唱会模式改成世界巡演之外，还增加了录音室功能，当玩家们选择录音模式后，在里面所弹奏的乐曲都能够保存下来，这个比较耗费记忆卡容量。保存之后在录音室里面能够随时随地进行欣赏，除此之外还可以将记忆卡拿到别人的机器上让好友观看。选择世界巡演模式后也是先建立一个角色，角色除了可以更改名字之外，还能够更换衣服和乐器，接下来选择好自己适合的难度后就可以正式进入世界巡演模式了。在这个模式中，完成一个地区的巡演后就会根据你所获得分数来赢得金钱以及开启一些隐藏内容，单人模式中还能够增加快速游戏模式中的歌曲。

●巡演模式说明

在世界各地举办演唱会，通过你所弹奏的歌曲来开启不地资料。快速模式中的歌曲也得通过这里来开启。

●快速模式

直接演奏歌曲，你所演奏的部分歌曲需要在世界巡演中逐渐开启。

●头碰头模式

这是一个对抗模式，在这里你和你的伙伴们可以用两把吉他来一决高下。

名称	解释说明
PLAY SHOW	进入巡演模式
SELECT ROCKER	选择演奏者
EDIT ROCKER	可以为你的演奏着更换各种服装，乐器以及身体上的一些装饰品，部分装饰品需要用钱来购买。
VIDEOS	游戏中所收录的游戏映像，这其中包括制作影像和一些对歌手的采访。
BAND INFO	用来查看乐队资料
ROCK RANKS	分数排行

加入了更多乐器

一开始看到这款游戏的推出日期后感到很诧异，毕竟前作也是才发售不足6个月，在短短的六个月后一款全新的《吉他英雄》游戏就出现在我们面前了。谁想游戏发售后发现素质确实不错，首先给人最为直观的改变就是游戏的画面效果有些卡通渲染的感觉。其次就是能够选择包括吉他在内的四种乐器，不过很遗憾的是架子鼓和麦克风这两种周边在国内较难入手，在新加的乐器中笔者还是比较喜欢架子鼓的，想必和吉他配合起来应该非常华丽吧！

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：吉他英雄5 世界巡演		2008年10月26日	
	音乐	ACTIVISION	39.9美元	美版
	DVD-ROM	1-4人	775KB	10岁以上

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏、游戏汉化状况以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！ □文/北斗

TOPIC PSP汉化游戏三连发

在经历了前一阵子的PSP汉化游戏真空期之后，最近这种情况总算是有所好转，近期分别发布了三款PSP游戏的汉化版，分别是《星海传说 初次启航》、《最终幻想2》以及《魔幻精灵 携带版》。

《星海传说 初次启航》汉化测试补丁



负责本作汉化的是3DM电玩汉化组，据称是100%剧情汉化简体中文版，这个汉化版是通过汉化补丁的方式来实现的。据悉，该补丁实现了全文本翻译，但是道具、菜单之类的由于人手问题暂时不会汉化。3DM电玩汉化组表示本次补丁发布的主要目的是寻找漏翻文本、乱码、死机，“这三种情况是不可避免的，遇到这三种情况最好能截图，如果只是语言描述，我们不可能确定具体位置。”此外，该汉化小组还表示，如果本次测试没发现死机问题，那么下一版本将会是正式版，剧情以外的文本仍然暂时不翻译。旅店、商店数字并非bug，下一版本补丁会去掉数字。目前已经完成全部剧情文本，该场景在正式补丁中会恢复正常。

安装补丁的方法如下：前提是系统已经安装了NET2.0，把游戏ISO和补丁放在一起，双击打开补丁，选择ISO镜像文件，再选“打补丁”即可，其间会等很久，请耐心等待，请保留原ISO做备份。请用日版原版ISO，之前已经打了补丁的朋友，可用之前的补丁还原，再使用这个100%补丁。如果提示空间不足，请不要担心，这只会导致个别几处文本无法导入，大多数文本还是会正常的。

《最终幻想2》

这次的汉化版FF2在剧情的翻译工作由“小白羊”独挑大梁，用3个月完成了10万字的文本翻译。初翻完成后，稿件由“小不点”对剧情译文做了细致的再加工，并由翻译神七夜Akira完成了剩余的未翻译的文本。而系统文本则由chs007超版倾力打造，使道具、魔



法、武器等名词有很高的专业翻译水准。

《魔幻精灵 携带版》



《魔唤精灵 携带版》于今年4月底由日本厂商Falcom发售，本作的规则和系统都十分简单易懂，是一款新老玩家都能享受其中的经典作品。本作是Falcom继《英雄传说》系列移植到PSP平台成功后，挟带着日本超高人气所推出的《魔唤精灵》系列的华丽续篇，该系列涵盖战略及角色扮演、无线对战等新元素。玩家将扮演“唤魔使”，伴随着精灵们展开一段斩妖除魔的旅程。

游戏中所有精灵分为：地、水、火、天等四种属性，彼此间有着相生相克的关系，随着游戏的进行，精灵可以累积经验值提升能力。属性间的生克关系往往是胜负的关键，地壳精灵、水灵精灵、火焰精灵与天象精灵各有属于自己的攻击招式与术法，配合地形、气候、分析敌我情势，拟定战略克敌致胜。在剧情模式中每取得一次胜利便可收集各种新的幻灯器与术札，以便召唤全新精灵与术法。

PICKUP 经典中文游戏回顾：皇帝的财宝

世嘉旗下的“光明”系列当年可以说是非常有名的作品，其在MD上曾经推出过一款同样优秀的动作角色扮演游戏，那就是我国玩家非常熟悉的《皇帝的财宝》。本作其实是一部和光明系列没有任何关联的作品，不过由于当年港台的盗版商引进本作的时候硬是将其作为光明系列拿来炒作，致使许多大陆玩家将光明力量和光明与黑暗2部游戏混为一谈，也使这些游戏的名称十分混乱。



由于本作并非光明系列的作品，所以与光明系列SRPG的方式有着明显的区别，《皇帝的财宝》其实是一款ARPG作品，而且是一款非常优秀的游戏，即使在所有顶尖ARPG游戏排行中，本作也是绝对排得上前列的。本作的另外一大特点就是难，而且可以说是相当的难，尤其是在跳跃这方面的要求极高，在迷宫中因为不小心没跳准而失足摔死的事情绝对是家常便饭。



当时在市面上可以买到的基本上都是由盗版商汉化的中文版，虽然翻译方面的质量比较次，不过如果与那个“不完全版”的《兰古瑞萨2》比起来已经算是好多了，毕竟这个“中文版”对玩家还是有不小帮助的。

本作尽管绝对是一款优秀的游戏，不过在今天的玩家要想将其打穿的话还是需要有一定的心理准备，毕竟难度可是在那摆着呢。

PICKUP 经典中文游戏回顾：帝国王朝·亚瑟传说

上期我们介绍的一款经典MD中文游戏《太空战士》是由川普科技制作的，而这次的《帝国王朝·亚瑟传说》也同样是尤其制作。其实单从游戏的整体素质来讲，本作在当年的MD中文游戏中并不具备脱颖而出的水准，不过其最让人印象最为深刻的就是游戏的难度！



作为一款RPG作品，游戏的遇敌几率非常高，而且敌人们个个都是皮糙肉厚，往往还没见到BOSS之前，冒险队伍就已经给耗的七七八八了。至于游戏中的那些BOSS，更是皮厚到了变态的地步，记得以前玩这个游戏的时候曾经听到过这么一个笑话：某玩家在最终BOSS战时努力奋战了半个小时，就在快要睡着之际忽然听到“叮”一声响，以为已经搞定，大喜，一看，才发现刚才干掉的仅仅是最终BOSS的一只手而已（对古烈大帝时必须先打手，手不掉他就不死）……

游戏在剧情方面也属于比较老套那种：最初迷宫的山洞里找到奄奄一息的父亲后，被告知主角狄洛原是亚瑟王的王子，现在亚瑟王朝已经被邪魔族封印，父亲要他去打败邪魔族，拯救亚瑟王朝，并且要小心一个叫索克的家伙。父亲去世了，狄洛怀着悲痛的心情回到莫古里村，拿到能够证明自己身份的王国徽章踏上了冒险之旅。

这样一款只能说是中规中矩的游戏，以今天的角度来看，确实不怎么样；不过，对那个年代的玩家来讲，能够在MD上玩到这样一款由国内厂商自行开发的中文游戏，已经是一件非常让人激动的事情了。

TOPIC NDS汉化游戏报道

除了下面要单说的《恶魔城 被夺走的刻印》之外，近期发布的NDS汉化游戏还有《用触笔说你好 笔谈君》、《逆境无赖开司 死中求生》、《载具王国DS》以及《龙珠DS》的简/繁汉化版。

《用触笔说你好 笔谈君》由果子林汉化，为期将近一个月，游戏中的大部分资源已经汉化完成，但是并非完全汉化。标题画面分图层显示，不修改执行代码而仅仅修改图片资源的话，会造成图片错位。rom某些部分过于节约tile，导致将其改成汉字时不得不考虑他在其他部分显示的效果。 快捷操作和中日同义语还没有汉化，由于是个工具软件，所以作者也



→这种工具类的游戏，需要翻译的地方很少，非常适合锻炼汉化新手。



←虽然这款DS版的龙珠游戏素质一般，但仍然有着很高的人气。

不打算进一步的进行汉化了。

《龙珠DS》的汉化版分为简体中文和繁体中文两个汉化版本，分别是由CG汉化组以及游戏集中营进行汉化的。其中，简体中文的《龙珠DS》龙珠DS已经是CG汉化组第5个NDS汉化游戏了，发布当天，还应公测玩家的要求，特地搞了新的字库，该版本为全部内容汉化，包括简介、剧情、过场、道具等能看到的所有内容，除去个别图片文字，汉化文本为简体中文。繁体中文版则是游戏集中营制作，从9月24日将文本全部导出以后，经过20天的努力，全文本繁体汉化版的《龙珠DS》终于正式推出。

TOPIC 恶魔城新作汉化撞车

作为近期的NDS大作，《恶魔城 被夺走的刻印》在我国玩家中可以说是有着绝对高的人气，关于它的汉化版也是最受我国NDS玩家期待的，与以往相同，这次的恶魔城新作汉化上再次出现了撞车事件，目前已经有两个汉化组先后发布了本作的汉化版，这两个版本分别是由中华ACG民间公会和罪人之塔与CG的联合汉化版。

关于ACG的汉化版，发布人表示这次能够如此迅速的发布汉化版，完全归功于各破解、翻译、润色和美工们的不懈努力，由于他们不辞劳苦的工作，才得以早日彻底体验到这部佳作的精粹。尤其是本次的主力破解funslove，20日当晚就成功破解导出文本，然后在组长Pluto的指挥下，组内四位强力翻译分工合作，利用一天的时间就完成所有文本的翻译，接着由Isolde独揽剧情文本的润色工作，另外方面美工方面也急速完成图片的汉化工作。整个汉化过程历程整整3天，在日版正式发售日同步发布汉化版献给各位恶魔城爱好者。不过ACG发布的汉化版，由于太过赶时间的原因，最初发布的汉化版中，由于破解人员疏忽，大字库的字模少了后面10来个字，直接导致游戏中对话的时候遇到这几个字就会出现死机或者乱码字符现象，之后已经发布了修正版（死机BUG修正版）。另外，在这次的汉化版中，继承了该汉化小组一贯的特色，那就是在游戏开头被增加了某烧录卡厂商的广告画面……



关于罪人之塔与CG的联合汉化版，发布人表示："为了让大家能够玩到看得懂的恶魔城、玩到翻译得更谨慎的恶魔城、玩到翻译的最专业的恶魔城，我们抱着撞车都要汉的精神去汉化了本作。"在联合汉化版之前，ACG的汉化版就已经发布，不过联合汉化组的成员们仍然在认真的制作这款汉化版本。其中，成员Darnias熬夜加班的翻译和校对，罗伊对破解工作出力很大，工口零、久远以及SD大大等同学也是继废墟的肖像后二度出击。由于该版本的汉化周期相对要长一些，所以在错漏方面也相对少了许多，而且游戏中没有增加广告画面。

其实在我国的汉化界内，这种大作汉化撞车现象很普遍，一旦有大作推出，就经常会出现数个有实力的汉化组同时汉化同一款游戏，从而导致在汉化游戏时人力、物力以及时间上的白白浪费。不过这种现象很难避免：虽然有许多汉化个人和小组是处于对游戏的喜爱和对汉化的热情从事着这项辛苦的事业，但同时也有许多的汉化组是出于商业的、或是名利上的目的在进行汉化，这就导致了汉化撞车事件的常见性。对于普通玩家而言，只能是通过自己的判断来选择其中质量相对较高的版本了。



TOPIC 烟山软件的成与败

前几期我们曾介绍过了小霸王、外星科技等曾经的著名中文游戏公司，其实在那个时代，还有一个公司是不得不提的，那就是"烟山软件"。

"烟山软件"的创始人傅瓒原本是福州的一名教师，烟山软件的前身也是他所任教的学校——福州16中创办的校办企业"福州烟山软件技术服务部"。起初主要从事生产和销售电脑汉卡，后来也开发过一些雅达利2600家用游戏机上的游戏软件，如《航空大战》、《潜水艇》等。怀着对游戏产业的美好希望，也为了挑战一下自己的能力，89年傅瓒将福州烟山软件技术服务部改为福州烟山软件公司，专门生产和销售游戏类产品。当时跟他一起创业的还有陈天明（主要负责软件程序设计）和徐鸿升（主要负责硬件开发），以及他的学生黄晓风（在烟山公司负责外联和邮购工作）等十余名员工。

烟山公司成立后不久就拿出了自己的拳头产品《超级坦克》，这个游戏实际上以现在的眼光来看是十分原始的，因为南梦宫的FC《坦克》游戏其中就自带地图编辑器，所以在此基础上搞hack是非常容易的，但是在当时已经是非常有特色了，市场上从没出现的坦克游戏倾倒了一大批玩家。烟山公司也再接再厉推出了一大堆后继的系列游戏，像《坦克14》、《坦克28》、《1990坦克》，以及后期的《导弹坦克》等等，其hack水平也是越来越高，从早期的简单地图编辑增加关数修改到中期的hack"船"，"提升子弹威力后能消草的五角星"等宝物再到后期的"搬砖块加固工事"，"威力巨大的导弹"等能力，真是越出越精。当时坦克游戏风靡全国，甚至连小卖部都摆上一台游戏机让大家打坦克，相信许多老玩家都对这些衍生版本的坦克印象非常深刻吧。

烟山公司也凭借此系列游戏在早期赚到不少的钱，不过由于当时的国内D版市场十分混乱，其他的D版商是不会放过这么有潜力的游戏的，所以这个坦克系列游戏就大量被盗版，据不完全统计，全球销售的盗版《90坦克》系列卡带应在3000万盒以上，使烟山公司在后期陷入非常尴尬的境地。

有了hack"坦克"系列游戏所积累的经验，1990年底，烟山公司隆重推出了大陆的首个FC中文游戏——《中文麻将》，这也是最早的家用主机平台上的中文游戏，对于本游戏的宣传是"中文提示，中国打法，优选麻将"，卡带的价格是60元。

1992年，福州烟山软件公司开发完成了第二个大陆的中文FC游戏《烟山杯围棋》，并于当年底上市，本作基本上已经实现了全中文提示讯息，可以与电脑对弈，还有复盘功能用于研究棋谱，素质很高。其后在1993年烟山公司又推出了著名的非官方"魂斗罗"系列改版游戏《93超级魂》（又名《魂斗罗精神》），该游戏和《90坦克》的所有关卡均由傅瓒亲自设计，深受玩家的欢迎。但是此时由于盗版的冲击烟山公司的经营情况也是每况愈下，93年傅瓒因工作变动离开了烟山软件公司，公司主要技术骨干也纷纷出走，烟山软件至此停止了FC游戏开发。直到96年，这个国内最早的家用主机汉化游戏公司终于彻底消失了。

XBOX360
——秋季更新泄露版尝鲜报告

360推出至今，你遇到的最多的问题是什么？三红还是噪音？其他的死机情况就不用多说了，那是微软该做的，如果不死机，我们还真不相信这是正牌货了。继全球范围内展开盗版XP黑屏之风后，终于轮到这台屡出问题的白色游戏机了。11月18日，秋季更新将会展开，之后给玩家带来的将会是什么呢？本期我们通过提前的泄露版先来一窥其对国内玩家最具吸引力的两大功能，正式版报告不日出炉，敬请期待。

噪音你好，噪音再见！



如果你没有对360吐过什么脏话，那恭喜你，你真是太幸运了，买到了一台目前还没有出现问题的主机，不过这也只是个时间问题罢了。95%以上的360用户怕是都已经受过了噪声滔天或是红灯狂闪的折磨虐待。好吧，微软，你真是被诅咒一万次也不过分。 □文责/能量块

又是秋耕好时节

360可以说是游戏历史上争议最多也是最大的主机，巨大的噪音、恶劣的死机、无法根除的三红隐患，而且还伴随着其他未知的挂机事件。而与之相对应的是高素质高数量的游戏软件、舒适掌控的手柄设计以及丰富有趣的网络环境。这些正反两面的因素使用户对这台白色主机更是又爱又恨。无法解决的问题令玩家饱尝困饶，而让人期待已久且低调风传的双65NM版本主机至今未能面市，因此在今年广大玩家寄于希望的秋季系统更新（注1）就成为了最大的话题。

原定于11月18日启动的系统更新，由于测试版的泄露使得玩家们可以提前于官方发布体验到新系统的乐趣。但由于这次泄露的并非100%版本，因此在一些功能上（例如形象功能、影音功能等）还无法体验，这部分乐趣则需要等到正式版发布后再做介绍。（在您拿到本刊时，正式版已经发布）



连盗版也可享受大利惠！硬盘启动，与光头说再见！

其实对于绝大多数中国玩家来说，这次秋季更新的最大实惠恐怕就是硬盘支持游戏安装了。在上一代主机PS2及XBOX中，已经有一部分玩家体验到了直接从硬盘启动游戏的方便及乐趣，硬盘的使用彻底解放了光头，并且大幅减少了游戏在读取上的时间延迟。而这次微软在秋季更新中提供的硬盘支持正是类似的方案，惟一的区别就是需要把打算游玩的游戏放置到光驱中进行确认，并且游戏不能在游戏过程中取出。这样做当然是防止拷贝对盗版节流，但官方并未对盗版碟进行限制，刷过的主机同样可以利用盗版光盘进行安装，这点对于国内部分玩家来说自然是绝对利好。将游戏安装到硬盘当中的好处有：



1、光驱无须读取，主机噪音大幅减小，发热量降低，节省光头使用寿命。

2、游戏过程中读取速度提高。

安装过程也十分简单，建议玩家在更新系统完毕后先到主机设定的启动选项中将光盘自启动关闭，这样放入光盘后就不会自动进入游戏中，而避免了再退出的麻烦。放入想要安装的光盘后，选择“我的XBOX”，按Y键直接呼出选项菜单选择安装游戏或者进入到“游戏库”，可以看到主机硬盘中的所有游戏，选择要安装的游戏可以看到“安装至硬碟”的选项，选择即可开始安装。



游戏的安装时间不同，根据游戏的容量大小，一般在10~18分钟即可安装完毕。（在选择游戏的时候还可以方便的查阅关于游戏的资料信息，例如全部的成就、游戏的开发厂商、相关下载等）需要注意的是，由于以前的360标配硬盘容量为20G，实际使用最多可以安装两个游戏，因此想要完全体验硬盘安装，60G标准硬盘必要，额外配备一块120G硬盘在有条件的情况下强烈推荐。当然，如果你比较有钞票的话直接入台精英版就可以解决问题了。

安装完毕后，就可以在游戏库中直接选择从硬盘启动游戏来进行了，尽管读盘速度还不是完全免除，但游戏时的速度还是会有些提高，更重要的是发热量和噪音的降低，或许对恐怖的三红灯有着好的避免作用也说不定喔！

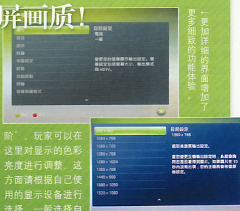
怎么都给你完美显示！更自由的享用全屏画质！支持16:10显示器功能那叫一个体贴！

由于360本身对VGA端口的支持，使得使用电脑显示器来作为次世代主机的显示设备成为了风潮，物美价廉的液晶显示器更是近期玩家体验次世代的首选利器。（现在大量支持HDMI接口的显示器出现，让显示器的使用层面大大拓展，PS3或360，以HDMI或转换接口连接的方式方便了广大玩家）。这次秋季更新360增加了对已经相当有销量的20寸或22寸显示器的比例支持，即848×480、1280×768、1360×768、1440×900及1680×1050分辨率。这一比例的增加，使360的画面可以方便的在主流屏幕比例的显示设备上呈现。

而360主机根据玩家使用的显示器接口，会对显示比例和方式进行调整，如果玩家选择使用HDMI线材连接有HDMI接口的显示器或电视，那么我们见到的分辨率则为我们平常电视中常见的480P、720P、1080I以及1080P（色差线相同）。如果玩家选择的是VGA线或是其他线的转换连接到显示器的VGA、DVI接口，那么主机中出现的可选择的分辨率就是我们在电脑中常见的640×480、1024×720、1280×1024、1920×1080（最高）等等。

这样一来的好处就是无论你使用什么型号的显示器，360都可以给你一个完整的画面表现，在这样的细节上都可以有如此体贴的设计，再想起三红灯那样的硬质量失误，真有点哭笑不得。

另外，在使用HDMI线材之后，新系统更新了对HDMI更广泛的支持和调整余地，新加入“HDMI色阶”，玩家可以在这里对显示的色彩亮度进行调整，这方面请根据自己使用的显示设备进行选择，一般选择自动即可。在对色彩展示相当敏感的显示设备，例如SONY、夏普等品牌的液晶设备或PDP等，这一选项有较大的发挥余地，对于发烧友意义倒是相当大哦！



更加详细的界面增加了更多细致的功能体验。

就玩家关心的新系统及主机的疑问提前解答！

Point.01 如何创造一个属于自己的立体形象？

立体形象是这次360系统中的重要一环，也是强化LIVE投入度的设计，先不说是否借鉴或参考了WiiMii的设计，就目前提供的方案来说，360的玩家形象更加成人化，与Wii的卡通方向还是有所不同的。而创造自己的形象也非常的简单。

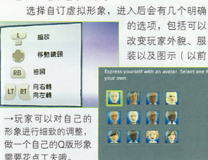
在玩家登陆入自己的ID后，系统会让玩家选择一个自己的基本造型，在帐户界面下即可看到“自订虚拟人偶”的选项。在这个界面下，玩家还可以方便的查看自己的详细资料，包括游戏历史成就等等，与老界面中需要层层点击查看相比起来省事许多。

选择自订虚拟形象，进入后会有几个明确的选项，包括可以改变玩家外貌、服装以及图示（以前图片头像部分并没有跟随系统进化而取消，毕竟已经有不少玩家花了大笔金钱购买并用做自己的头像，但在虚拟形象之下这一项目的保留就多少有点鸡肋了，算是给微软带来一项小笔的收入吧）。其中相貌的选择方面可以做出相当细微的调节。包括眼睛、发型、眉毛、耳朵、鼻子、下巴、嘴巴、脸部特征以及身高胖瘦。而每一项中还有着极多的选项可供挑选，包括颜色等都可以进行改变。



←选择衣服对于女性玩家来说一定非常头痛，为突出个性这是一定要做的。

服装方面，也同样有着多种选项，包括头饰、化妆、衣着、鞋帽以及各种装饰品等。在这些全部选定后，玩家还可以对自己的虚拟形象进行拍照，并作为图示保存下来。完毕保存即可，今后在LIVE上其他玩家再看到的就是将是你生动的虚拟形象了。



→玩家可以对自己的形象进行细致的调整，做一个自己的Q版形象需要花点工夫哦。

Point.02 都有哪些方法可以更新全新的系统？



升级360实际上非常方便，线上的话只要连接XBOXLIVE系统就会提示更新。而不上网或被BAN的玩家则可以通过PC将更新程序下载到电脑中，拷贝到U盘、移动硬盘或刻录成光盘，接到360上后都可以进行更新，而且速度更快也更安全稳定。如果没有这些设备的话，便携移动设备也可以作为替代，例如数码相机，将程序拷贝入相机中的存储空间，利用USB接口连接到360也同样可以更新。在移动存储的根目录下建立名为“$SystemUpdate”的文件夹，并将更新程序放入即可。

Point.03 更换120G的硬盘自己可以做吗？

360可以兼容的硬盘为西部数据的2.5寸硬盘，同样对型号方面也有限制，若要自己改造硬盘不仅对DIY水平要求较高，而且也容易因为导入数据错误而造成损失。因此编辑建议大家购买已经改好的120G硬盘。目前市场价格未改写的硬盘为240～280元。而改好的硬盘为300～350元，如果动手能力不强的玩家请直接选择后者。动手能力有自信的可以参考后面中的修改文章。但请注意如果出现任何损毁可是没有办法补救的了……



Point.04 完全避免三红的360已经发售了吗？

风传已久的双65NM目前还没有推出，根据某渠道透露新一代的360主板“Jasper”已经开始量产，并准备在圣诞档期推出上市。在这款新型号主机中，会更换最关键的65NM工艺的GPU芯片，从而降低主机发热量杜绝三红灯的出现。从消息中看似乎广大玩家的希望就在一个月之后，但目前也仅仅是依靠这些消息的猜测，到底何时上市，是否真会上市并杜绝三红，还需要再等一段时间检验。尤其是三红大爆发的夏季的到来，将是检验新型号主机是否已经成功去除这一大隐患的关键时期（在这里我们希望新版本360能真正的和三红说再见）。而且，依照最近几个月的360主机销售数据来看，尽管有大作发售，但主机的消化速度并不理想，不仅被任天堂落得老远，正对手PS3也紧随其后，差距不大。而360主机在经过降价之后却没有取得大飞跃，显然是因为主机的质量拖了后腿，加上部分玩家对新型号主机的观望，而造成了现在这样增速缓慢的情况。

作为游戏历史上最严重的游戏主机质量问题，微软至今为止仍旧在生产着存在严重隐患的产品，这种情况不由得令人唏嘘。一方面玩家对厂商如此态度是否太过宽容，而另一方面，对于国内无法得到质量保修服务的玩家来说，更期待行货正式的进入才能真正维护到消费者利益。想来这等问题若是出在日本厂商，出来一两个切腹谢罪也不出奇。相反微软连句道歉也听不到……这等超然，也只有微软才做得出吧？（苦笑啊）无论如何，希望硬盘安装可以让玩家远离三红的困境吧。做360玩家不容易啊！

Point.05 使用泄露版秋季更新或DIY会被BAN吗？

由于截稿前秋季更新还没有正式开始，因此现在还不无法确认是否会被BAN机。而DIY硬盘从目前已经自己修改更换的硬盘来看，还没有出现被BAN的迹象。距离上次大规模BAN机已经一年时间，随着接下来的游戏高潮和秋季更新，很难说微软会不会再度开展斩杀行动，小心为上。毕竟官方硬盘价格太过昂贵，在这里还得抱怨一下微软，你已经让游戏迷损失惨重，就不能在配件方面给大家点实惠？想来更是要改之！

注1：什么是秋季更新？

起步较早的XBOXLIVE网络环境由于受到了来自PS3的强力挑战，而在2008年秋季启动的系统大更新。更加人性化的界面以及更加多元的服务是这次的重点，全新改版的XBOXLIVE网络环境在保持了原有系统的优点的同时，集合PS3及Wii的部分特色，并增加了全新功能，使玩家在网络浏览的过程中有着更加互动的游戏体验。不过随着功能的增加，越来越多的问题也会逐渐暴露出来是可以预见的。（编者：有关主机网络方面的报道我们将逐步加强，敬请期待）

新版的菜单到底是怎么样的？

秋季更新之前的360操作界面，尽管功能全面，但有些繁琐且不够亲切。而其竞争对手PS3的XMB图形界面却一上来就赢得了玩家的喜爱。因此本次秋季更新在设计上也明显参考了对手，并也是通过上下左右的简单指令轻松选入各种功能。

全新的系统玩家可以通过两种方式轻松进行选择，除了直接的选择界面外，使用手柄中间的功能键也可以直接呼出简单的功能菜单。其功能是老板系统的简化版，仍旧是五大选项，分别为用户、媒体、游戏、卖场及设定。而新版的图形界面包括欢迎登录、我的XBOX、游戏卖场、影音卖场以及好友。即便是对新系统不喜欢的玩家也可以照样通过手柄找回以前系统的方便。新界面实际上是对老系统的细节化、立体化及人性化。玩家在新界面中可以逐一找到老界面中的选项，而且新界面中的功能也基本上是对网络环境下的功能对应，其中“我的XBOX”正是把老版功能全部包容起来。其他四个则完全与网络互动，如不登录LIVE，那么这些界面就无法使用。



一层次分明，看起来十分简洁，不过项目太多选择起来很累？

120G狂下载！我们就是硬盘改造人！
小编教你轻松拥有120G容量大硬盘！

微软在11月举行的秋季更新相当激动人心，其中最大的亮点莫过于可以将光盘数据拷入到硬盘中，在游戏时读取硬盘数据而不去读光盘，这样至少可以带来以下两个相当大的好处：

1、众所周知，硬盘速度比光盘快很多，将数据拷入硬盘可以大大减少读盘时间，使游戏更流畅，根据本人测试，多数游戏读盘时间至少减少20%以上！

2、360最大的问题在于三红，三红的罪魁在于散热不好，作为发热大户光驱如果不工作将会使整机发热量降低很多，硬盘虽然发热量有所增加，但是硬盘属于外置，热量能够及时排除。

由此可见更换大容量硬盘乃大势所趋，不过微软官方的120G硬盘价格高的吓人，令玩家望而生畏。破解改装硬盘便成了囊中羞涩的玩家的唯一选择。著名黑客TheSpecialist开发的hddhackr可以将西部数据WD1200BEVS系列硬盘刷成XBOX360可以识别的硬盘，下面笔者就来讲解一下改装过程。（编者按：再次提醒动手能力差的玩家切莫尝试）

□文/clugon



CHECK UP! 必备物品

1、西部数据WD1200BEVS系列硬盘，注意最后四位英文字母一定要是BEVS（图1），容量大于120G也可，不过多余容量无法使用。（编者注：随着硬盘性价比的提高，120G硬盘并不多见了，也可以考虑购买160G产品）

2、T-10和T-6螺丝刀，拆装XBOX360硬盘用。（编者注：T6和T10工具一般家里不常见，可去五金或超市购买）

3、SATA数据线与支持SATA接口的电脑，05年以后的电脑基本都有SATA接口了，用于将硬盘连接PC改造用。

4、XBOX360专用硬盘盒，这个不用说了。



图1

5、USB移动硬盘盒，拷贝数据用。这个是可选的，用SATA数据线也可，不过使用SATA线拷贝数据后有一定几率使360无法识别新硬盘。而且这个盒可以与替换下来的20G硬盘做成移动硬盘，废物再利用，一举两得。（编者注：建议买，这样替换下来的20G硬盘还可以转做移动硬盘使用，硬盘盒购买几十元的即可）

1 制作XBOX360专用硬盘

新买来的西部数据120G硬盘是无法被360识别的，所以我们就要改变硬盘的ID信息使360误认为是120G的精英版硬盘。

01 制作DOS启动盘

由于改变硬盘ID信息需要在DOS下进行，因此DOS启动盘是必备的。首先准备一只空U盘，然后将光盘中的"DOS启动盘"文件夹里的所有文件都拷入U盘中，然后重启电脑进入BIOS中设置U盘启动。（图2）（不同电脑设置方法不一样，具体请参考主板说明书）。

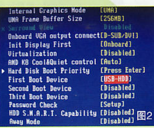


图2

02 关机

拔掉其余所有SATA设备，只连接要改的硬盘（图3）然后开机进入DOS模式，在图4下选择1，看到图5按Y后就进入了dos界面，输入hddhackr -f回车后可以看到图6的画面，按下两次Y键就开刷了，刷完之后会出现图7画面。如果担心没有刷成功可以关机重开后再进入到DOS输入hddhackr -f回车，如果看到屏幕显示Drive should work in your 360！！就证明成功！（编者：看到这里动手能力差的朋友是否有些犯晕？别急，事实上第一次修改大部分玩家都没有成功搞定，请安装文章一步步的完成即可。不过，也不要以为这样就算完了，后面的才是关键，毕竟你也不希望辛辛苦苦打出的成就点数和记录作废掉吧。接下来要拆装硬盘盒，这个需要专用螺丝刀，拆起来倒不复杂，需要注意在硬盘盒卡头部分的弹簧，硬盘盒子打开的方向是从大头掀起，向前套再将盖子取下即可，留心卡头部分的安装方向。整体拆装时间2分钟搞定）


图3

1 NTFS4DOS
2 Defragment NTFS
3 Check Disk GUI-Utili...

图4



图5

Serial in hddss.bin file: N22XT722EJ92
Model IDENTIFY DEV: ST920217AS
Model string in hddss.bin file: FUJITSU MHW2120BH
Bios version IDENTIFY DEV: 3.01
Bios version in hddss.bin file: 00930013
Information on sector 16 does NOT match the firmware info
Want to flash this firmware to make it compatible wi...

图6

Trying to flash your firmware, DO NOT t...
Uploaded flash to drive. NOW TURN OFF Y...
Then wait 10 seconds, turn on your comp...
tool to see if it worked with the s...
C:\HDDHACKR>

图7

2 在改好的120G硬盘上创建分区

只改ID信息是不够的，我们还需要创建分区才行。首先进入windows系统，然后将硬盘装入USB硬盘盒内连接电脑（SATA线也可），安装光盘中附带的WinHex这个软件。装好后打开WinHex点击上面的tools-open disk，选中我们要改的120G的硬盘（图8），按下键盘上的ALT+G，在弹出来的对话框中输入80000（图9）然后回车，在80000这一行输入58 54 41 46 00 00 00 00 00 00 00 10 00 00 00 01（图10）。照葫芦画瓢把120EB0000处输入58 54 41 46 FF FF FF FF－00 00 00 20 00 00 00 01，120EB0010处输入00 00 FF FF FF FF FF FF－FF FF FF FF FF FF FF FF（图11），最后点File-Save Sectors保存即可（图12）。这部分请认真输入，也是整个步骤中最复杂的。

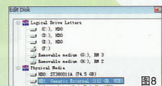


图8

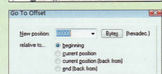


图9


图10


图11

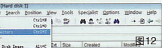


图12

特别提示：改造硬盘用的相关工具软件已经放到本期DVD中，文件名"360 120G.rar"，请放置到电脑光驱中选取。

3 交换新老硬盘

下面就是手工活了，使用T-6螺丝刀拆下硬盘盒表面的四个螺丝（图13），小心地卸下上盖后就看到了硬盘内部，继续使用T-10螺丝刀卸下4个黑色的螺丝（图14），看到硬盘全貌后将数据电源线向后推出（图15），铁夹向上撬起后就可以轻松推出硬盘了。然后将改完的120G硬盘装入连上数据线，暂时不要把螺丝拧上，因为一会还要拆下来。将360立起来，上面扣上未"封口"的硬盘，开机进入系统设定-主机资讯-系统资讯。将自己机器的主机序号记下（图16），然后到存储装置-找到未格式化硬盘，格式化需要输入刚才我们记下的主机序号（图17）。格式化完毕后拆下硬盘再连入电脑（建议用USB硬盘盒）。


图13


图14


图15

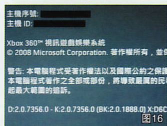


图16

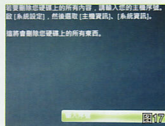
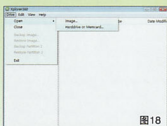
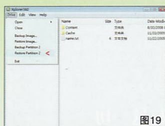


图17

4 安装模拟器分区

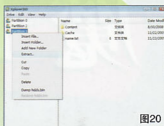
有些朋友反映换完硬盘以后玩不了XBOX一代的游戏，这是因为没有安装模拟器分区。打开光盘附带的Xplorer360.exe，选择Drive-Open-Harddrive(图18）载入硬盘，然后选择Drive-Restore Partition 2（图19），在弹出的对话框找到光盘附带的XboxBackup.bin这个文件，成功后就可以玩XBOX一代游戏了！(编者按：这一步很重要，少一项功能啊不然)

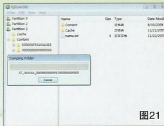

图18

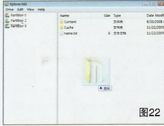

图19

5 将老硬盘的数据转移到新硬盘

多数玩家的20G硬盘中留有比较珍贵的存档以及成就数，换硬盘基本不用担心数据丢失问题（除了个别游戏例如DOA4等存档转完后无法使用），我们可以通过Xplorer360这个软件备份与还原数据。首先接入20G硬盘，在Xplorer360下打开后右键点击Partition 3然后选Extract（图20），然后选择一个地方保存老硬盘数据，这个过程可能会比较长（图21），耐心等待完成后接上120G硬盘，依然用Xplorer360打开后将刚才保存的全部数据拖入到Partition 3中（图22），等待完成后原来20G硬盘的所有数据便转移到了120G硬盘中。赶快装上新硬盘，看下数据是否完整吧！（编者按：也有玩家出现转移记录损坏的现象，因此这一步还是需要小心的。特别需要注意的是DOA系列的记录无法转移使用，像沙排这样的游戏辛苦攒了那么多"好东西"却无法使用，实在让人恼火，不知道当初开发组的脑子是怎么想的。另外，购买精英版的读者可以向微软申请官方的资料转移工具，可以完美转移到新硬盘，但原硬盘中的资料将抹去，并且工具只可以使用一次……再次问候微软）


图20


图21


图22

CHECK UP! 编者话

经过烦琐的过程，相信你的120G硬盘已经大功告成了吧。虽然使用非官方的硬盘会多少有点风险，但这也是没有办法的办法，谁让微软的硬盘价格够买半台主机呢。改完之后你就拥有两款保存有360资料数据的硬盘了，如果两款硬盘都使用会怎么样呢？官方会以你的最高成就和记录为准，不过同时买两主机同时玩的玩家并不多吧，建议各位还是不要这样做，不然对自己的ID资料出现损失就惨了。另外，如果有条件的玩家建议购买一块360专用的记忆卡，这样今后一些小的资料就可以通过记忆卡来更新替换了，总是使用PC来导文件对于宝贵的游戏数据来说多少还是有些风险的。有了120G大硬盘之后，编者第一时间启动了LIVE狂下载行动，大量预告片、试玩版等内容可劲儿的往里招呼。另外，安装游戏之后可是会让你的硬盘空间极剧缩减，所以安装游戏还是紧着先玩的安装，也不要无节制的安装删除，对硬盘寿命也是没什么好处的。

购买合适你的主机型号才是正确解决之道！



↑核心版主机简直是给三红玩家或被BAN玩家专门设计的型号，如果你希望以较少的钱购买360，核心版搭配一个单买的山寨硬盘倒是可以节省不少。

现在360一共有三种型号可以购买，每一款都颇有吸引力，其中目前最热销的就是最便宜的核心版主机。由于价格便宜，不带硬盘，因此很多主机损坏或主板被BAN的玩家直接选择再买一台核心版来玩，一台玩正版一台盗版在玩家中相当流行。目前核心版折合人民币1400多元，但由于货源少，目前运到国内一般也要2100元左右才有得拿。另一普及版就是最新的60GB普通版主机，由原先的20GB硬盘更换60GB是变化之处，不过在秋季更新之后，游戏安装进去，60GB的容量似乎也有些捉襟见肘。因此，编者建议如果手头较宽余的玩家直接上精英版主机是最佳选择，不仅仅是其配置最大的120GB硬盘，免去了前面修改硬盘的麻烦和风险，而且黑色款主机比较于太过常见的白色可是酷多了。目前普通版的价格折合人民币2100元，国内卖多在2600元左右；精英版官方价格折合人民币2800元，国内拿到货大概3100有交易，在500元左右的幅度的话，选择精英版是绝对明智选择。如果没有闲钱招呼这些那就按照左下方字里说的，买台核心版，然后再自己单买个硬盘盒及硬盘来修改，还是比买普通版要划算不少，毕竟120GB硬盘使用起来比较爽嘛！好了，关于360最新的改造本期就说到这里，下期有页码我们还将对新系统进行解剖，还有玩家关心的点数购买问题。

魔王再临！

BOSS者，游戏中的强力敌人是也。一般此类敌人在整个游戏过程中只会在特定时间地点登场一次（通常是坐镇于各个关卡的最后），而不像普通敌人那样在游戏中可以量产化的反复出现，在国内有着“头目”、“首领”、“老板”、“大佬”等不同的叫法，但“BOSS”一名是最广为人知的称谓。 □文/新之助&小白

作为游戏中敌人的形象代表，可以说BOSS设计得成功与否很大程度上影响了游戏的整体评价，当玩家用心的打通一款游戏一段时间之后，或许会记不清NPC和敌人杂兵的面孔，或许会遗忘掉一些无关紧要的剧情，但那些经典的BOSS一定会始终记忆尤新！一场场的BOSS战正是游戏过程中的一个个闪光点，牵动着玩家的游戏视线，激发着玩家的挑战欲望，满足了玩家攻克难关所产生的征服感与成就感，而隐藏BOSS在这些方面表现得尤为出色。

所谓隐藏BOSS，顾名思义就是正常游戏流程中不会登场，或是即使登场也不会与玩家发生战斗的BOSS，它们大多拥有着超越最终BOSS的最强战斗力，却藏身于游戏中某个不易抵达的角落静静等候玩家的到来，如何找到并战胜这些强敌一直是玩家们所津津乐道的话题。隐藏BOSS虽然既难以遇到又难以战胜，却总能吸引玩家展开地毯式的搜索并前赴后继的前往挑战，其原因一方面是追寻那超越极限的成就感，而另一方面就是被传说中的战利品所吸引，正所谓风险伴随着机遇，通常情况下战胜隐藏BOSS可以获得极高的回报，也许是游戏中的最强装备，也许是神秘的特殊道具，也许是某个奖励模式的开启，也许是……当然，虽然击败隐藏BOSS后获得丰厚的奖励已是一条不成文的规定，但也确实有少数敢于逆其而行之的游戏，详细情况请见下文介绍。

综观电视游戏中的无数隐藏BOSS战，不难发现每每为玩家所称道、所怀念的隐藏BOSS总与“最强”、“噩梦”、“变态”等关键词相联系，其原因前面也分析一二了，但诚然难度虽是刺激玩家挑战的重要因素，如果游戏本身素质没有达到一定高度的话，也是很难吸引玩家坚持攻略到隐藏BOSS这里的，这也就是为何大家最耳熟能详的那些最具盛名的隐藏BOSS们往往来自于一些经典名作，下面就以魔王再临为名，让我们一起来回顾一下这些带给我们痛苦与欢乐，激励我们在挫折中不断成长的名作中的隐藏BOSS们吧！

威力惊人的古代战争兵器——欧米加兵器

欧米加兵器（オメガウェポン/Omega Weapon）是《最终幻想》系列资历最深的隐藏BOSS之一，《最终幻想Ⅴ》是其在系列中的首次亮相，最初的设定是1000年前的第一次“无”之力战争期间被制造出来的古代机械，即使是拥有十二神器的古代光之战士们也不敢轻易挑战，其强大的实力在这一作中就已经表露无疑，自带众多的有利属性、大约每秒行动一次的超高速度与几乎招招致命的攻击手段奠定了它最强敌人的坚实地位，幸好机械类惧怕雷属性攻击这个致命弱点成为了广大玩家的突破口，配合“爱之歌”战术方可将胜算大幅提升，而将其击败后获得的欧米加之证则是玩家最高荣耀的象征！或许是5代中的强大给玩家留下了极为深刻的印象，此后欧米茄兵器在系列续作中（包括《最终幻想Ⅵ·Ⅷ·Ⅹ·Ⅻ》以及众多复刻与分支作品）屡屡作为隐藏BOSS登场，且每次都是实力强劲威风八面，顺理成章的成为了系列最强BOSS的代名词，击败它是众多游戏高手与系列核心玩家所追求的目标，也是整个游戏的终极挑战！在《最终幻想Ⅷ》中其实力臻至了系列巅峰，有着动辄将我方全灭的压倒性攻击力，没有摸透其出招规律并采取有针对性的战术打法的话，即使练满等级的队伍也只有被其秒杀的份……但所谓道高一尺魔高一丈，正是这强到逆天的实力大大激发了玩家的挑战欲望，由此诞生了形形色色的极限打法，以利用极限技打出146连击一回合将其击败为其中的最杰出代表！在后面两作中虽一度将“最强”的位置拱手让人，但依然是个绝对不容小觑的家伙。

舍弃一切才能超越一切——超越一切者&舍弃一切者

在《最终幻想Ⅹ》的世界里，为了对抗蹂躏斯彼拉的“辛”，召唤士们要将自己最信赖的人变为“祈之子”，再利用自己内心无尽的悲痛与仇恨来完成传说中的究极召唤，然而每次的究极召唤不久后就将成为新的“辛”，这个死之螺旋持续了千年之久……而日版中最强的隐藏BOSS超越一切者（すべてを超えし者）正是这一方法的创始者尤娜尼斯卡和她的丈夫斋恩的究极召唤，要先将游戏中全部可捕捉怪物各捕捉10只，并在ナギ平原·训练场战胜出现的所有原创怪物后才可向其发起挑战。其全属性魔法吸收、受到物理攻击以外的攻击必定发动反击的特性限制了玩家只能将物理攻击作为主要的伤害输出，导致此战势必是一场持久战，战斗中要尤其注意其每十次行动发动一次的“世界最后の日”，全体强制伤害99999的威力能够轻易将毫无防备的队伍全灭，与ウルトラスパーク连续出招的话更是所有玩家的噩梦……精确的计算、谨慎的布局加上足够的耐心将是打败它的关键，但历尽千辛万苦将其击败后，所获得的战利品仅仅是徒具象征意义的超人のあかし……经历了国际版的失势后，在资料篇《最终幻想Ⅹ-2》中它再度以舍弃一切者（すべてを舍てし者）之名登场，隐藏在贝贝鲁迷宫的第100层，其行动速度很快，物理攻击强劲且会心机率超高，至于招牌绝技“世界最后の日”更是威力依旧，唯一值得庆幸的是发动频率有所降低（遭遇偷盗时必定发动），总体来说实力比诸《最终幻想Ⅹ》日版中略逊一筹，更有甚者居然可以花费巨款贿赂令其留下战利品タークマター并直接退场！然而可惜的是，它并非镇守此迷宫的最终BOSS，将其击败/贿赂后尚来不及喘息就要面对新エボン党的创始人、《最终幻想Ⅹ》中ナギ平原·训练场场主托雷马了……而战后托雷马的“只有舍弃一切的人才能够超越一切”一番话正是对其名字由来的最佳概括！

《最终幻想》系列其余隐藏BOSS众生相

众所周知，《最终幻想》系列作为一个极其成功的游戏系列，其作品阵容之庞大在整个游戏业界中也是数一数二的，仅正统续作就已经推出了12作，其中《最终幻想Ⅶ》还延伸出数作分支作品，更不要提不断复刻与重制的各个版本了，而其中几乎每一作都可以找到隐藏BOSS的踪迹，由于篇幅所限，想要将这些隐藏BOSS一一回顾简直是一项不可能完成的任务，笔者可以做的也只有简单列举一下其中较为经典的那些……首先不得不提的自然是在《最终幻想Ⅴ》设定中追杀欧米加兵器令其落荒而逃的神龙，战斗中它的行动速度比前者还快，而招牌技能“大海啸”更堪称游戏中威力最恐怖的一招，没有珊瑚戒指和飞龙之枪的话还是不要招惹它为妙，将其击败后可以获得它所看守着的传说中的古代神剑“诸神之黄昏”，在《最终幻想Ⅹ》中神龙作为ナギ平原·训练场的原创怪物也有登场，但与训练场最后压阵的超越一切者相比实力实在是差太多了……系列中另一个不得不提的隐藏BOSS就要数在《最终幻想Ⅵ·Ⅶ·Ⅷ·Ⅹ》均有登场的创世兵器（アルテマウェポン/Ultima Weapon）了，通常其造型与欧米加兵器完全一致，两者只是颜色上略有差别，从命名来看“Ultima”与“Omega”也都有终末、究极的意味，实在是一对难分轩昂的隐藏BOSS，不过对比其在实际战斗中的表现不难发现，创世兵器的实力始终略逊欧米加兵器一筹，而无法成就其“最强”之名。作为《最终幻想Ⅶ》延伸出的分支游戏中最受欢迎的一作，《最终幻想Ⅶ核心危机》也拥有一名令玩家头疼不已的隐藏BOSS——君临之神，这个以战争女神雅典娜为原型的BOSS无愧其君临之名，随手一击就是数万的伤害，其中终结技“裁决之矢”和究级魔法“创

世”更是拥有动辄将我方全灭的恐怖威力，不从其身上偷盗99枚不死鸟之尾配合无赖的舍身拳战术的话此战几无胜算。至于《最终幻想VII》本篇中的隐藏BOSS实力反而没有这样惊人，日版中的绿宝石兵器是攻强守弱的典型，防御力一般且不完全免疫重力伤害，空有一招可以造成装备魔晶石数×1111伤害的超强全体攻击，善用魔石“ファイナルアタック/Final Attack”的话战斗几乎没有难度，而能力达到一定程度时更是可以将其直接秒杀……与其相比《最终幻想VII》国际版中新增的隐藏BOSS红宝石兵器就难缠许多，主要体现在其首先维持无敌状态并利用“アリ地狱”将同伴扫出战场，当队伍仅余一人时才解除而强制进行单挑上，由于其超高的防御力，通常的物理和魔法攻击对其几乎没有效果，没有圆桌武士或巴哈姆特零式这种强力召唤兽是难有胜望的，这点从要先击败创世兵器才可以向其挑战就可以看出端倪。《最终幻想IX》是一款回归系列原点的作品，因此众多系列中经典的隐藏BOSS都没有在此亮相，取而代之的就是如彩球般不断旋转的天堂的恶魔——奥兹玛（オズマ），千万不要看其造型不够威猛就掉以轻心，在超高速行动的基础上连续施放陨石术这一攻击方式常常在战斗开场就将我方重创，而附加全部异常状态的全体物理攻击技能“カーズ”更是令玩家头疼不已，如果没有完成全部精灵事件就前往挑战时，它还拥有双手杖以外的武器攻击无效和暗属性吸收两大特性，令战斗难度大大提升。之前提到超越一切者是《最终幻想X》日版中的最强隐藏BOSS，而国际版中这个头衔毫无争议的被Penance（デア・リヒター）夺走，抛开封顶的攻击力和丰富的攻击手段不说，它仅一招审判日就以震撼的演出效果和恐怖的威力成为了众多玩家的梦魇，堪称整个系列最强的必杀技之一，不忍痛下血本发动斩魔刀的话势必面临一场恶战，无怪乎向其挑战的前提是要将与自已召唤兽相对的暗黑召唤兽全部打倒。如果要在整个系列范围内选出一个最难对付的隐藏BOSS，相信《最终幻想XII》中的神龙王ヤズマット一定能够顺利当选，理由自然是那史无前例的五千多万HP以及众多强到无耻的技能，随着HP的减少能力还将不断增强，所余无几时更将完全处于疯狂的暴走状态，不使用逆转战术很难抵挡住那极其猛烈的攻势，完全符合其由于实力过强而陷入疯狂，以至于威胁到创世神这一设定啊！

超越了时间与空间的地狱之王——艾斯塔克

原名エスターク，左右手各持一把军刀的地狱之王，曾经触犯了进化秘法的禁忌，却因为秘法的不完全导致了它并没有得到预想中的强大力量，而被察觉到其危险性的天空城统治者——龙神所埋葬，传说中只有继承了天空血统的勇者才能将其击败。艾斯塔克最初登场于《勇者斗恶龙IV》主线流程的エスターク神殿中，奈何同样由于没有得到完全的进化秘法，刚刚被死亡皮萨罗唤醒不久就被勇者一行再次埋葬……直到《勇者斗恶龙V》中才坐镇通关后出现的隐藏迷宫好好的风光了一把，当时这位魔王已经失去了记忆，忘记了自己的身份，但是曾经被封印的仇恨还深深刻印在它的脑海里！每回合2次行动辅以イオナズン、メラゾーマ、灼热の炎、辉く息、冻てつく波动等强力特技，无愧其地狱帝王的美誉！战斗中我方只要一附加有利状态就会被其立刻打消，但没有睡眠免疫是其最大的弱点，催眠后配合战鼓提升攻击力的打法相当行之有效，战斗后会随机掉落小徽章作为战利品，并向玩家汇报本场战斗所消耗的回合数，在PS2版和DS版中，15回合内结束战斗还可以获得隐藏的名产品暗のトロフィー，但不可否认的是，相对于并不算丰厚的战利品，还是战胜地狱之王的成就感才是支持着玩家反复进行挑战的动力源泉，而如何消耗最少的回合数也是核心玩家所津津乐道的热门话题之一。此外在系列旁支作品《勇者斗恶龙怪物篇JOKER》中，艾斯塔克也作为最终的隐藏BOSS静候玩家的挑战，但前提是要在通关后先解答出的老爷爷スカウト问答全部20题，并完成斗技场的SS级制霸，再挑战アロマ胜出后方可前往收服它，虽然步骤比较繁琐，但统领地狱帝王的成就感可以将之前的辛苦一扫而空。

龙族之神的究级形态——永远的巨龙

相信《勇者斗恶龙VIII》中主角与落跑新娘的公主双双私奔的结局令很多玩家都感觉不甚圆满，为了名正言顺的让有情人终成眷属，玩家就要前往通关后出现的龙神の里，在天の祭坛击败突然狂性大发袭击村子的隐藏BOSS龙神王令其清醒，方可揭开主角的身世之迷，并得到证明身份的家传红宝石戒指アルゴンリング，再次通关后就可以迎来万众期待的婚礼结局，然而龙神王的试炼才刚刚开始……回到天の祭坛再次向龙神王发起挑战，将其击败后会进化到第二形态深红の巨龙，战胜后可以从六个愿望中选择其一实现作为通过试炼的奖励，随着玩家的反复挑战，龙神王的第二形态也按照深红の巨龙、深　の巨龙、白银の巨龙、黄金の巨龙、黑　の巨龙、圣なる巨龙的顺序不断变化，而将六个愿望全部实现后再次来到这里将进行最终的试炼，通过从人类形态到依次变身的六大巨龙车轮战后，所要面对的敌人就是这位堪称隐藏中的隐藏BOSS——永远の巨龙！这是龙神王解放全部力量后的终极形态，造型上与系列初代的最终BOSS龙王极为相似，其每回合2~3次行动配合蓄力等强力技能将对玩家构成很大的威胁，等级不足的话遭遇蓄力到20的全体攻击甚至有直接全灭的可能……不可思议的手鼓ふしぎなタンバリン是战斗中最重要的法宝，利用它快速提升蓄力等级后发动杰西卡的双龙打是相当有效率的一种战术。随着永远的巨龙的轰然倒地，龙神王的试炼至此便全部结束了，然而令人失望的是突破了地狱般的车轮八连战后，所获得的仅仅是龙神王称主角为“真勇者”的一句赞赏……当然，任何奖励对于成长到现在的主角一行其实已经没有太多实际意义了。

《勇者斗恶龙》系列其余隐藏BOSS面面观

在日本，《勇者斗恶龙》系列有着“国民级RPG”之名，更与《最终幻想》系列合称RPG双壁，足见其名作地位与游戏素质，自然也少不了为数众多的分支作品与复刻/重制版本，而读取通关存档后才能够挑战，且有战斗回合数限制的隐藏BOSS作为传统在其中大部分作品都有出现……系列最初的隐藏BOSS亮相于《勇者斗恶龙III》中，读取已经打上ロト标记的通关进度，从龙の女王の城传送前往神龙の塔即可向天界的统治者——神龙发起挑战，每回合两次攻击配合火焰和吹雪的吐息伤害比较难以对付，最令人头疼的是其偶尔会发动强制睡眠攻击，中招后将严重拖慢战斗节奏，偏偏想要战胜后实现包括使父亲复活在内全部三个愿望的话，就要将消耗的回合数控制在15回合以内……《勇者斗恶龙IV》中死亡皮萨罗的悲惨命运令人唏嘘不已，为此在PS以及DS的复刻版里新增了隐藏的第六章，战胜鸡蛋兄弟エッグラ和チキーラ可以令世界树开花，将罗莎莉复活后就能够唤醒皮萨罗并成为同伴了，鸡蛋兄弟虽然形容猥琐但实力相当强劲，一人擅长灼热の炎与辉く息等魔法类技能，另一人擅长蓄力与回旋踢等物理系特技，配合起来比较难于招架，而想要集齐皮萨罗的最强装备需要在限定回合内反复挑战两人多达七次，而最后一次在12回合内战胜的话还可使二人加入移民の町。《勇者斗恶龙V》的隐藏BOSS地狱之王艾斯塔克前面已经详细介绍，在此略过不提。到了《勇者斗恶龙VI》中，想要挑战隐藏BOSS需要满足的条件变得极其烦琐，根据结局动画的提示寻得失散金属之悟后，再将包括失散金属在内的全部18种职业等级修炼到五星以上，才可以开启前往隐藏世界的道路，以挑战这位传说中的破坏及杀戮之神——暗黑多雷安（ダークドレアム），20回合内将其击败就可以委托它轻松而华丽的虐杀最终BOSS，反之超出21回合的话则会获得珍贵的失散金属之悟，着实令人难以抉择啊！或许是受了前作的影响，《勇者斗恶龙VII》中隐藏BOSS神さま的登场条件设计得更为苛刻，其藏身之地要将四块ふしぎな石版放入对应台座才可抵达，而其中一块的入手方式相当特别，要战胜最终BOSS后的过场剧情里将拣到的こわれた石版放入宝箱，之后读取通关存档再开启宝箱方可获得……而神的实力则完全对得起他的名号和玩家此前的奔波，仅每回合3～4次行动这一特性就足以令人谈虎色变了，如果能在19回合之内顺利弑神将可以随意挑选包括三块新的ふしぎな石版?在内的诸多奖品，而这些石版则关系到另一隐藏BOSS——四大精灵的挑战。

超越众神的暗之昂翼天使——伊瑟莉娅

相信每一位玩过tri-Ace（俗称3A）所制作游戏的玩家都听说过昂翼天使的大名吧？自《星海传说》以来，昂翼天使在每一款作品中几乎都作为最强隐藏BOSS登场，成为无数玩家的梦魇与挑战对象。而昂翼天使实际上只是一个通称，根据北欧神话所做出的游戏设定中分为光之昂翼天使

加布里（ガブリエ）和暗之昂翼天使伊瑟莉娅（イセリア）两人，两人本为一体，在得到终级神力后出现了光与暗的分裂，而分离时伊瑟莉娅夺取了大半的魔力，因此拥有压倒性的绝对力量，可以在任意的空间里挑战异世界的众神。由此可知，所谓的昂翼天使其实主要是指暗之昂翼天使伊瑟莉娅，其全名是イセリア・クィーン，经常被玩家怀着崇敬的心情亲切的称呼为伊瑟莉娅女王，身后的六片红色翅膀是其主要标志与力量的证明。伊瑟莉娅的首次登场是在《星海传说2》中，要先击败隐藏迷宫"昂翼天使の圣窟"最底层的光之昂翼天使获得白银のトランペット，再让演奏技能达到LV10的人用它奏响恶魔の旋律才能解开封印将其召唤出来，艰难战胜后可以随机获得最强的战利品魔剑レヴァンテイン以及昂翼天使の腕轮。而伊瑟莉娅真正以其强大的实力广为人知还是在《北欧女神传》（又名《女神侧身像》）中，镇守在隐藏迷宫"炽天使之门（红莲迷宫）"第四区域最深处的她只是见到已经相当困难了，其单体攻击的女王乱舞和全屏攻击的终末神矛两招都有着将一击必杀的绝高威力，其中终末神矛的真身名为破灭の冈格尼尔之枪，是北欧神话中神界四宝之一冈格尼尔之枪黑暗化后的形态，通过暗之昂翼天使的无限神力释放出一击足以使诸神毁灭的威力，也就是所谓的诸神黄昏，此招一出不发动GUST的话队伍就必定遭到全灭……胜利后奏响的音乐"希望への望乡"堪称天籁，可以令经过了无数战斗洗礼的各位玩家忘却所有的痛苦与烦恼，然而挑战并没有结束，想要得到游戏中的最强武器咎人の剑"神を斩获せし者"的话需要将伊瑟莉娅击败10次以上，换句话说就是要制霸红莲迷宫10周目以上……

孤傲绝强的片翼天使——萨菲罗斯

日本游戏历史上塑造最成功的反派角色，以一头银发及2米长的正宗刀闻名于世，相貌英俊、性格冷酷、实力强大且霸气十足，举手投足间流露出无敌的王者风范，在其登场的《最终幻想VII》中被设定为神罗有史以来的最强战士，杰诺瓦（Jenova）计划的最高杰作，虽然曾被称作传说中的英雄，却由于无法接受自己的身世而开始憎恨人类，从而踏上了灭世之路，不但杀死了神罗社长，还杀害了最后一个古代种——女主角艾莉丝，正宗刀贯穿艾莉丝胸膛的一幕伤透了无数玩家的心……在《王国之心 最终混合版》中萨菲罗斯以擂主身份登场于完成了虚空城的剧情后才会出现的奥林匹斯斗技场白金赛杯（プラチナマッチ）中，随着HP的减少他会表现出三种不同的行动模式来，而其中最具代表性的"心无天使"一招堪称所有挑战者的噩梦，不装备无耻的リーフベール技能几无胜望，而抵挡住其最后的凶猛攻势艰难获胜后将会得到一把以其外号命名的超强力键刃"片翼の天使"。而后克劳德与萨菲罗斯两人的宿命之战也在奥林匹斯斗技场再次上演……在《王国之心2》中两人的恩怨纠葛依然还在延续，同样是要完成虚空城的全部主线剧情后，来到暗の渊即可挑战这位再临的片翼天使，其实力强大依旧，虽然新增的△键特殊动作使得包括"心无天使"在内的很多绝招有了破解的可能，但在其高速的行动搭配猛烈的攻击下，一场苦战还是无法避免，最终生还下来的众人来到商业街向克劳德汇报了其行踪后，再回暗の渊就可以看到两人宿命之战的延续，激战的尾声两人同时消失于空中，回想其名言"我，是不会成为回忆的"，想必在3代中我们还将见到这位片翼天使的英姿。

"RPG史上最强隐藏BOSS"——人修罗

最初以主角身份登场于《真·女神转生3》，在灭世行动中被魔界之王路西法强制植入祸魂而幸存下来的人类，但由于获得了恶魔的身体而失去了被唯一神选为创世主重新创造一个理想世界的资格。在恶魔眼中他是半魔，在天使眼中他是恶魔，在人类眼中他是异类，因此非人非魔的他只有保持沉默，一个人孤独的战斗着，正是这份高傲与顽强成就了他女神转生系列最受欢迎人物的地位！人修罗之名是漩涡界恶魔给予恶魔化后的他的称呼，源自ミロク的经典预言——人修罗将改变世界，"人"指的是人类的心，"修罗"指的是鬼神般的战斗力。在《数码恶魔传说》中，人修罗作为隐藏BOSS登场，其实力比诸《真·女神转生3》中完全不是一个档次的，本身除万能、地变和枪击外其他攻击全无效的特性与超高的物理攻击会心率已经相当令人头疼了，战斗中还会召唤6种集众多强力技能一身的仲魔，不迅速将其击破的话经过30回合后会自爆并恢复人修罗的全部HP，而人修罗自身的代表技"地母の晚餐"更是堪称每位挑战过他的玩家的梦魇……只有利用睡眠时回避一切攻击的技能配合投机取巧消耗小妖精MP的战术才有望生还，但是不得不说，无论战前准备多么充分，无论战术安排如何完美，一旦在战斗中稍有失误或运气欠佳的话依然难逃队伍被全灭的悲剧，不负其官方宣称的"RPG史上最强隐藏BOSS"之名！耐人寻味的是，当玩家历尽千辛万苦战胜人修罗后，会得知一切皆为一场幻觉，那么我们在战斗中挥洒的血与泪又算是什么呢？



以极致之暗培育极致之光——死人军团

相传十字军东征时期，一度以教会所授予的"圣殿骑士团"之名闻名于世，但到了十四世纪初，圣殿骑士的权力已经过于强大而脱离了教会的控制，为了与之对抗，教会秘密的进行着利用亡者的尸体和咒语制作魔物的实验，并将赋予它光的名义，在教皇怀抱亲子纵入尸群的自我牺牲下实验最终获得了成功，并发动了将圣殿骑士们赶尽杀绝的战争，在战争中很多人都看到尸体不断向魔物身上聚拢……战后教会则对外宣称此乃上帝派下的使者，这就是《恶魔城》系列中经典BOSS——死人军团"Legion"的由来。自《恶魔城 月下夜想曲》的首次亮相之后，死人军团在系列中一直保持着相当高的出镜率，到了《恶魔城 暗之咒印》中更是作为隐藏BOSS登场，那3D化后迎面而来的压迫感仿佛预示着它将展现出有别于之前作品中的超强实力来，当然玩家首先要面对还是由尸体堆积而成的外壳部分，但外壳造到破坏后，它并没有如系列传统那样发射激光，而是诞生出一个光之巨人来，自身属性也由暗变为了光，真正的挑战现在才算正式开始！光之巨人"Nuculais"的速度较快且攻击方式众多，其中最具威胁的就是召唤尸体追踪爆炸和右手抓人这两招，威力极强且很难回避，只有熟练掌握完美防御的技巧并适当利用精灵类使魔的无敌技能才能有效提升战斗的安全系数，同时光之巨人的偷盗时机也是要在完美防御其右手抓人这招后才会出现在其胸口的，此外可针对其弱点装备暗属性的武器配合高等级的使魔进行猛攻，掌握得当的话可以在其变大之前将其击破，战胜后出现的BOSS RUSH模式是对玩家努力的最大回报以及对实力的最佳认可。

拥有鬼神般武力的古之猛将——吕布

"马中赤兔，人中吕布！"提到吕布这个名字可谓是无人不知无人不晓了，其顶戴金冠、手持方天画戟，脚跨赤兔宝马的招牌形象也是相当的深入人心。历史中的吕布虽然擅长骑射勇武过人，被喻为堪比西汉名将李广，同样拥有"飞将"这一美誉，但是却头脑简单少有计策，且为人唯利是图反复无常，注定其仅能称雄一时而不能成就大业的命运。作为三国题材改编游戏中的优秀代表，《真·三国无双》系列抛开了沉重的历史包袱，只着重描绘了吕布天下无双的超一流武将这一面，操控其扭转悲剧从而创造历史的醉人滋味吸引着每一位玩家，而身为敌人时的他也屡屡将其鬼神般的武

力展现得淋漓尽致，比如系列历代的虎牢关之战，镇守关口的他都堪称整个游戏的最强敌将，令不少玩家退避三舍乃至绕道而行……想必是由于其超高的知名度，在系列的另一旁支《战国无双》中竟然作为隐藏BOSS登场，上演出一场穿越时空的梦幻对决来！在无限城模式中的无限城·奈落中，时限内一路冲杀至最底层30F的出口前就可以见到这位古之猛将了，其实力比诸《真·三国无双》系列中甚至犹有过之，即使是练满等级并习得全部技能的人物也有被其秒杀的可能，特别是红血状态下的真·无双乱舞更是只有恐怖二字可以形容……比较恶搞的是，当玩家倾尽全力将其击败后，显示出的结果居然是"刺客胜利"，莫非闯入无限城的我们身份只是一介刺客吗？疑惑归疑惑，获得的回报还是很令人满意的，最后一本五轮书的入手代表我们终于可以凭借一击必杀的"修罗"属性纵横驰骋于战国舞台了。



以1000000000000℃超高热火焰烧尽一切——百兽王

全名是"百魔兽の王 ラギュ·オ·ラギュラ"，《狂野历险》系列最为着名的隐藏BOSS，从初代开始就有登场，至今仍然保持着全勤的优良记录，以其招牌绝技1000000000000℃超高热火焰烧尽各位前往挑战的渡鸟，而造型方面则明显模仿自第一代咸蛋超人（奥特曼）的最大敌人"ゼットン"……在经历了1代与2代的所向披靡后，3代中的百兽王乃至隐藏的真·百兽王在能够令包括1000000000000℃在内的属性攻击无效化的主角们面前一度威风尽丧，但到了4代中凭借攻击力和行动速度的双重优势又再度以压倒性的姿态站在渡鸟们面前，不能利用拉克薇尔的两次行动战法将其秒杀的话就会立刻被其秒杀，胜负仅取决于开场时的行动顺序，令战斗充满了紧张感与不可测性。而5代中更是开创先河的增添了与火相对的水属性特技-1000000000000℃，老资格的渡鸟们往往凭借以往的经验仅针对火属性攻击布置好防范措施后就来此挑战，其下场实在是惨不忍睹……在水与火的双重煎熬下，无论你的战前准备多么充分，无论你的战术安排是如何妥当，始终难逃被其一击毙命的可能，面对如此恐怖的对手，玩家惟有无奈的选择装备起徽章オレンジ100与其进行消耗战，虽然近乎无赖但安全系数确实颇高……总而言之，百兽王作为系列最强隐藏BOSS的代名词，始终是玩家锲而不舍进行挑战的对象，并在屡败屡战中诞生了各种行之有效的打法，而将其击败后的战利品也从不令玩家失望，大多时候直接关系到系列最强装备シェリフスター（统之英雄）的获得。

凌驾于神兽之上的人造口袋妖怪——超梦

相传在华蓝市附近的洞穴中有人目击过一只人形的口袋妖怪，通体乳白并从腹部延伸出一条紫色的长尾巴，头上长有两只短短耳朵，手掌分出三根手指，眼神凶狠且极具攻击性，它就是科学家们花费多年研究遗传因子的排列组合，最终利用基因工程从梦幻的DNA中克隆出来的人造口袋妖怪——超梦！虽然具有了比梦幻更为强大的力量和人类的智慧，却对于被人类复制出来的自身存在感到迷惘，进而对人类产生憎恶并实施报复。严格来说，超梦并不能算是神兽，但在其具有破坏性力量的超能力技巧面前恐怕连神兽们也要让它三分，特别是在面对毒系与格斗系的口袋妖怪时，完全无负其"最强"之名。超梦在《口袋妖怪红·绿·蓝·皮卡丘》中作为隐藏BOSS皆有登场，如传闻般藏身于华蓝市旁边的华蓝洞穴地下一层的深处，将游戏通关后来此便可以遇到它，它拥有70级的等级以及众多强力技能，其中招牌技"精神干扰"的攻击力高达90，如果你身上没有携带足够强大的口袋妖怪，最好不要轻易靠近它……此外由于它的捕捉率只有3，所以要想捉住它可是要费一番工夫的，红血后将其催眠或麻痹的战术相当行之有效，当然你还要准备好足够多的各式精灵球（有大师球的话就可以轻松搞定了）。挑战超梦的战利品就是它本身，捕捉到一只超梦是系列所有玩家的梦想与目标，但遗憾的是从宝石版开始直到系列最新作《口袋妖怪 白金》都难觅其踪，而唯一的入手方式就只有与GBA上复刻的《口袋妖怪 火红/叶绿》进行通信或联动了……

守护太阳之力的暗影领主——无头骑士

在爱尔兰民间神怪传说中，有一位英勇的骑士在战场上不幸阵亡，并被敌人割去了首级，此后每逢月黑风高的夜晚，他便会骑着一匹同为亡灵的马出没于沉睡谷，四处寻找自己遗失的首级，遇见与自己生前长相相似者时便会斩下其首级带走，他就是着名的无头骑士デュラハン（杜尔拉汗）。《黄金太阳 失落的时代》中暗影领主——无头骑士很大程度还原了神话中的形象，身着厚重的全身骑士铠，手持中世纪习俗中死前将头斩下所用的短剑"慈悲的匕首"，身材魁梧且颈上空空，惟独缺少了里传说中的坐骑亡灵黑马。作为最终的隐藏BOSS，想要向其发起挑战是要颇费一番周章的，首先要通过输入密码的方式继承前作《黄金太阳 开启的封印》的完美通关存档，而后在游戏中集齐全部72只元素精灵，才能够从ギアナ村的魔法阵传送进入其藏身的アネモネ神殿，再破解其中迷题后才得以见到这位最强的光之守护者。他每回合可以攻击三次，并在回合结束后自动恢复200HP与全部的EP，拥有附加即死攻击的全体召唤魔法"冥符渡神"和解除全员全部精灵附身状态的"神圣风暴"这两大无耻特技，因此持久战对玩家绝对的不利，连续发动复合召唤精灵速战速决才是胜利的最佳途径！将其击败后可以获得最强的召唤石版，掌握其所守护的太阳之力——虹神艾利斯，这是游戏中的最强召唤术，也是每一位玩家的终极目标！

持有力量三角的黑暗魔王——加农

《赛尔达传说》系列中的最大反派，一切灾难的幕后元凶，同时又是力量三角的持有者，是一个兼具恐怖野心与强大实力的黑暗大魔王。出生在男性稀少的格尔德族中的加农多洛夫从小被双胞胎巫婆养大，当知道获得黄金三角就能够实现任何愿望后，将其魔手伸向了海拉尔王国，被后世称为"魔盗贼加农"。在《赛尔达传说 不可思议的木之实》中，加农再次扮演了幕后黑手的角色，统治暗黑世界的他分别指使黑暗将军和黑暗祭祀绑架了大地与时空的女神，造成了四季的混乱和时空的错乱，为了拯救世界勇者林克再一次踏上征程……然而仅仅分别将《大地之章》与《时空之章》通关的话并不能见到加农，只有将其中一作的通关密码输入另外一作后，攻略剧情、流程和地图都与之前不同的"里"游戏，击败原版中的最终BOSS黑暗将军/黑暗祭祀后玛卡之树旁边会出现新的传送点，进入后破解迷题一路前进，战胜对其有养育之恩的冰火双子巫婆后就可以见到这位真正意义上的最终隐藏BOSS了。继承自《赛尔达传说 众神的三角力量》中的野猪造型显示了其强大的威力，在没有同样进行密码交换才可以获得的最高等级双手剑时，林克只能以回旋斩对其造成伤害，战斗中最需要留意的就是他令玩家操作相反的技巧，突然间上下左右发生颠倒很容易造成失误频频……耐心的寻找机会进行冷静的进攻，经历一场持久战后魔王加农又一次倒在了勇者林克的面前，看过隐藏结局后将新获得的密码输入回最初通关的那作，在三周目的游戏中检查下战利品吧——

初始的心数量变为四颗，并多了一枚NO.55的通关戒指作为打倒过大魔王加农的勇者证明，除此之外无论难度还是道具密码都没有任何改变，实在一个象征意义远大于实际价值的奖励呢……



被命运所操控的棋子——漆黑的骑士

迪恩王国"四骏"中最强的一位，手持神剑

艾塔尔多（エタルド），身着受女神祝福的漆黑全身铠甲，利用神秘的转移粉如影魅般出没在各地，堪称《火炎之纹章　苍炎的轨迹》中最神秘的存在。身为主角艾克的杀父仇人，面对尚嫌稚嫩就欲为父报仇的艾克，不但故意放过了斩草除根的机会，还将唯一克制自己的另一柄神剑拉古尼尔（ラグネル）留给了他助其成长，甚至向他告知了打败自己的方法，而同时又将另一套受女神祝福的铠甲赠予了狂王阿修，其用意实在启人疑窦……直到《火炎之纹章　晓之女神》中所有的疑惑才得到解答，原来被漆黑铠甲所包裹的竟然是艾克父亲神将古雷尔的弟子——帝国将军泽鲁基斯！而一切只是赛菲兰为净化大地计划所做的布局，身为旗子的泽鲁基斯抢夺火焰纹章并以漆黑骑士身份投效迪恩国王阿修纳德，其所做的一切都是为了引发战乱以增加大陆上的负之力，促使正负之女神的苏醒。漆黑骑士与艾克既是敌人又是知己，既是仇人又是师徒的命运纠结直到《苍炎》第27章“宿命の刻”中才得到彻底的清算，但由于此章的胜利条件并非击倒而是逃脱，因此成就了漆黑骑士半个隐藏BOSS的身份，但为了隐藏同伴白龙ナーシル的加入，我们一定要在四回合内将其击败，装备上唯一可以伤害到他的神剑拉古尼尔，注意回复之余所能做的就只有祈祷艾克的特技“天空”的发动和对方特技“月光”的避免发动了……这场力与力、技与技、“天空”与对“月光”之间的巅峰对决为两人的恩恩怨怨划下了完美的句点。

古今无双的大剑士——伊邪那歧

日本神话中，伊邪那岐和伊邪那美是创造神的子孙，他们既是兄妹又是夫妻，结合后创造了日本的所有岛屿与土地，并诞下了其余诸神，其中最重要也是最著名的当属支配大地高天原的天照、支配黑夜的月读和支配海的素戋鸣尊三神。《大神》中的伊邪那岐被设定为百年前讨伐八岐大蛇拯救了神木村的传说中的大剑士，然而百年后封印被他的子孙大剑士须佐之男（即素戋鸣尊）所破坏，由此引发了天照大神的一系列冒险……罗城门是游戏中敌人密集出现的地区，需要一次性全部消灭才算净化成功，而在雪国北部隐藏着游戏中难度最高也是最凶险的罗城门，剧情发展到尾声进入箱舟大和前才可以前往挑战，在里面出现的大多是大天狗和牛头鬼等高级怪物，且体力均为正常游戏中的五倍，后期甚至会出现源义经、九十九尾妖狐等BOSS级角色，而突破重重包围闯到最终的10战目后，我们的对手就是这位大剑士了，他的实力与其子孙可谓天壤之别，高速的行动配合凶猛的攻击经常让玩家打得手忙脚乱，这时候笔神幽神的雾隐能力就该大派用场了，将其减速后利用天丛云剑的大范围斩击和八尺琼勾玉的远距离射击相结合，再偶尔辅以笔神爆神的辉玉能力（炸弹），战胜这位大剑士并非十分困难的事，然而将其击败后先不要立刻松一口气，这里要面对的将是伊邪那岐的五连战……将其全部击败后，传闻中最强最恶的罗城门百鬼夜行也终于得到了净化，而玩家所获得的报酬只不过是区区一枚はぐれ珠……无可争议这是游戏中最难获得的はぐれ珠之一，有多少玩家为了集齐全部99枚はぐれ珠而获得的逆天神饰——唯我独尊的数珠而来挑战这位“古今无双的大剑士”呢？

被恶搞所荼毒的福运之神——七福神

日本神话中共有七尊象征福运的神明——惠比须、大黑天、毗沙门天、寿老人、福禄寿、弁才天以及布袋，他（她）们来自神道教、佛教、道教、婆罗门教等不同的宗教派别，且除了惠比须为日本固有神明之外，其余皆为外来神明，大黑天、毗沙门天、弁财天传自印度，而寿老人、福禄寿、布袋则传自中国，由于他（她）们共同主持着人间的福德，因此被统称为七福神。然而就是这样一位泽被苍生的善神，在《影之心2 导演剪辑版》中居然成为了最恶也是最强的隐藏BOSS，游戏的恶搞精神至此可谓发挥到了极致……其藏身于隐藏迷宫树海的最深处，要在游戏的最终迷宫铜峰出现后回到犬神之里外面的风之森，与悬崖边上的老者「落ち延びてきた慎太郎」对话后才可以进入，突破树海的重重障碍方可见得这位神明的本尊，一场弑神之战就此展开！其无属性、全魔法耐性高、所有状态攻击无效等自身特性决定了我方只有依靠物理攻击的连携作为主要进攻手段，而一旦妄想通过附加提升攻击力等有利状态来降低战斗难度的话，就会立刻被其用“清康洁白”一招打消并追加一次攻击，实在是偷鸡不成蚀把米……而其攻击力随自身HP减少而增加的特性则注定了这是一场拖得越久对我方越不利的苦战，濒危时一记“黄泉路照”更是招如其名的能够将主角一行直接送入黄泉……然而再厉害的敌人在玩家完美的连携技巧辅以第七の键等强力道具的高段连续攻击面前也只有俯首称臣，如果能在战斗中完成100Hits以上连击的话还将获得额外的战利品永远の键。千辛万苦将其击败后终于得到了七福神的祝福，而整个树海也随之消失无踪，此时回到风之森向老者汇报将会获得威尔的最强武器“熊猫くん河童くん”，造型从其名字中就可窥一斑，果然恶搞还在继续啊！



收录补遗与一些遗憾……

行文至此，名作中的那些经典隐藏BOSS已经回顾得七七八八了，然而由于这样那样的原因，始终还是留下部分遗憾。比如广受欢迎的传说系列中隐藏BOSS都因作品而异，基本没有固定的隐藏BOSS，多为系列作品中人气角色的客串，而依次在《幻想传说》、《永恒传说》、《仙乐传说》中均以隐藏BOSS身份登场的元之大精灵马克斯维尔（マクスウェル），虽然贵为四大元素精灵的统帅者与智慧的化身，但由于其实力始终无法达到最强，因此给玩家留下的印象不够深刻，反而是作为关键人物横跨《宿命传说》与《宿命传说2》两作，并在《薄暮传说》斗技场中也有出场的巴尔巴特斯（バルバトス）这一形象更鲜明得多，在《宿命传说》中作为最强隐藏BOSS登场的他无论性格还是实力都无负其“变态”之名，不能熟练掌握连续技而任其出招的话动辄全灭不在话下……至于系列中频繁露面的魔武器BOSS则是每作不同，它们唯一的存在意义就是解放对应魔武器的能力。还有一些具备名作素质的游戏中隐藏BOSS却并没有足以与之匹配的深厚背景，令人回顾起来颇感力不从心，比如《蓝龙》中的太古五龙和三大稀有怪物，前者隐藏于世界各地，全部击败后即可获得游戏中的最强武器“龙的手环”，而后者则包括了游戏中最强的两名敌人——便便怪王和黄金梅卡机器，拥有轻易将我方全灭的实力，再比如《失落的奥德塞》中镇守于领悟神殿的古代巫师风至尊和竞技场超重量级的最终回战——不会死的怪物，二者虽然同为实力强劲的隐藏BOSS，却由于缺乏与游戏情节联系的相关设定，比诸前面详细回顾的那些家伙始终给人存在感略逊一筹的错觉。最后也是最令人无奈的地方就是众多ACT经典名作中并没有隐藏BOSS的存在……《合金装备》、《生化危机》、《鬼泣》、《鬼武者》、《忍者龙剑传》、《战神》、《如龙》、《天诛》、《零》……等等等等……眼看着这些举世闻名的游戏由于没有真正意义上的隐藏BOSS这一设定而无从下笔，笔者虽然心有不甘但偏又无可奈何，唯有默默的期待与虔诚的祈祷，希望今后能在其中惊喜的寻觅到隐藏BOSS的芳踪。

后记/结语

身为名作中的隐藏BOSS，其存在的意义就是迎接玩家的反复挑战，并通过被艰难的打倒来成就玩家的征服欲，以进一步挖掘这些名作的附加价值与游戏乐趣。让我们一同感谢这些可敬复可畏的隐藏BOSS吧，是你们的出现令名作更加光芒耀眼，是你们的奋战令名作成为永恒的经典，是你们的牺牲令名作化为脑海中不可磨灭的美好片段！

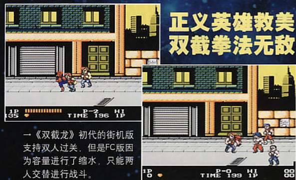
集成电路中的美好回忆，卡带の物语！



喜欢玩街机的朋友们一定不会忘记《快打旋风》、《三国志》、《名将》这样的清版过关经典大作，但是在街机厅里真正意义上开创这种游戏类型的，是TECHNOS在1988年推出的《双截龙》系列。这个系列的街机版在当时也有引进，但是在国内的玩家们中，有更多人是通过FC的移植版认识这个系列的。FC版的《双截龙》不但拥有不逊于街机版的操作和打斗手感，而且还有更多的原创内容。在90年代初期，FC上最为流行的清版过关游戏，当属《双截龙》的第2代作品。 □主持/猴子

80年代是一个动作和射击游戏大行其道的时代。当时在国内，角色扮演游戏和战略游戏还没有流行起来，玩家们打得最多的还是《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》、《赤色要塞》等KONAMI出品的老牌动作和射击游戏。任天堂本社出品的《超级马里奥》系列也很受欢迎。不过说到那个时代最为玩家们青睐的打斗游戏，《双截龙》系列绝对是流行率最高的。那时候差不多每个有FC的玩家都玩过这个游戏，尤其是可以双人合作与对打的2代和3代，在1990年前后风靡一时。如果说《魂斗罗》是射击游戏的里程碑的话，那么《双截龙》绝对称得上是清版过关游戏的一部具有历史意义的作品。

在80年代末90年代初期最受中国玩家欢迎的FC游戏中，除了刚才说过的经典射击大作《魂斗罗》系列之外，大概就得数《双截龙》了。在FC上射击游戏唱主角的时代，清版过关游戏对于许多玩家来说还是比较新鲜的类型，而这个类型的游戏当时大部分只在街机厅里能够见到。《双截龙》系列是当时在街机领域制作清版过关游戏比较出名的TECHNOS的作品，从街机移植到FC上之后，游戏的内容也发生了一些变化。尽管从街机移植到家用游戏机的时候都难免有缩水的情况发生，但是FC版的双截龙系列却一直受到玩家们的好评。在那个主机机能有限的年代，能够将游戏做成如此素质的制作者是很了不起的。



正义英雄救美 双截拳法无敌

一《双截龙》初代的街机版支持双人过关，但是FC版因为容量进行了缩水，只能两人交替进行战斗。



手足同心的正义之怒——《双截龙》系列

《双截龙》系列的初代作品与街机版相差较大，由于游戏容量与主机机能的限制，不能同时游戏。玩家们在大部分的时间里都在孤军奋战，1P死掉之后2P才能开始玩。到了2代的时候，这个游戏得到了进化，可以两人同时进行游戏，而且可以互相对打。游戏的趣味性和难度也提高了很多，从这一代开始，FC的玩家门在闯关时也开始注重“配合”这个要素。



一《双截龙2》最大的特点就是可以双人配合，而主人公的必杀技则强得吓人。

1. 开创“清版卷轴”游戏先河

街机版的《双截龙》是TECHNOS在1987年推出清版打斗为题材的动作游戏《热血硬派国夫君》，这个游戏已经具有清版游戏的许多特征，但是战斗都是在固定场地进行的，并没有卷轴的概念。当时卷轴游戏基本上分为两种，像《超级马里奥兄弟》、《魔界村》这样的横向卷轴和《铁板阵》、《战场之狼》这样的俯视纵向卷轴。而《双截龙》则将《热血硬派》的清版动作游戏和横向卷轴游戏的概念结合在一起，形成了风格独特的清版卷轴游戏。与传统的横向、纵向卷轴游戏相比，《热血硬派》和《双截龙》的移动包含左右移动（X轴）、上下移动（Y轴）和跳跃高度差（Z轴），尤其是《双截龙》的游戏场地差距更为明显，角色在一个立体范围内活动，使游戏的移动自由度大为提高。而每前进一段距离就收拾一批敌人的设定则成为日后清版卷轴游戏的基本要素，这种比较仿真的设计被业界人士称为“带状卷轴动作游戏”（Belt Scroll Action Game），在街机上被发扬光大，诞生了许多名作。在CAPCOM的清版过关游戏兴盛之前，TECHNOS的《双截龙》系列成为这个游戏类型中最具有代表性意义的作品。

到了90年代之后，清版过关游戏在街机上日益流行起来，《双截龙》系列也逐渐衰落，但是在老玩家们的心目中，这个系列始终不能被他们遗忘。



内幕！期待连载第五回 脱离任天堂，SCE与PlayStation诞生

随着N64的宣布，Sony与任天堂的合作彻底中断。原先为任天堂提供游戏主机开发技术的Sony手中留下了一个烂摊子：所有的游戏机开发成果都被任天堂抛弃，现在是放弃这些技术，今后不再染指游戏界，还是把这些已经接近成熟的技术自己拿起来生产游戏主机，两个选择摆在了Sony的眼前。游戏业界由电器厂商生产游戏机的先例有很多，FC诞生之前，许多电子厂商都推出过电视游戏主机。而在FC之后推出主机的厂家也有不少，像NEC的PC-E、松下的3DO、日立和JVC生产的SS兼容机等等，但是在1992年底，能够在游戏机这个巨大市场中分到一点份额的家电厂商，几乎只有NEC一个。3DO对任天堂的SFC造成的影响并不大，SEGA在那时候是任天堂的主要竞争对手，在日本的家用机领域仅次于任天堂，但是基本上也无法改变任天堂垄断日本电玩市场的局面。Sony想要将自己的技术转化为生产力，除了物质成本的投入之外，也必须在软件研发和人才方面投入足够的力量。于是在1993年11月16日，掌握SONY最高技术能力与巨大发行市场的Sony Music Entertainment主要人员（当时有65名员工）在东京创建了Sony电脑娱乐公司（Sony Computer Entertainment），也就是现在大家熟悉的SCE。



SCE建立之初，推出的第一个产品就是曾经预备做给任天堂的光碟游戏系统，它的旧代号“Play Station”是两个单词组成的，现在它的名称被合成为一个，也就是PlayStation。但是在主机正式推出之前，Sony对外界公布的代号是“PS-X”（1993年初）。当世人们初次见到这台造型既平凡又怪异的游戏机的时候，谁也不知道这台主机和它的后续机种将在未来10年之内成为游戏业界的新一代霸者，○×△□的按键设计也将成为未来玩家们耳熟能详的抢眼标识。1994年5月18日，SCE的美国部门SCEA（Sony Computer Entertainment America）在美国Sony下属的Sony互动娱乐公司（Sony Interactive Entertainment Inc.）内部成立。这也标志着SCE的业务在全世界铺开，一张无形的大网已经在盛气凌人的任天堂背后张开。

PlayStation的发售日期是1994年12月3日，定价39800日元。这个价格比10天之前发售的SEGA的SS

2. 贯彻热血与爱的生死之战

《双截龙》的游戏角色和《热血硬派》中闲着没事旷旷课打打群架的不良少年有很大区别，《双截龙》的主人公是精通中国拳法的兄弟二人，哥哥比利·李（Billy Lee）和弟弟吉米·李（Jimmy Lee）。据游戏的制作人介绍，他们为双截龙兄弟命名的理由是出于对功夫巨星李小龙的崇敬之情。这一对兄弟在美国生长，经营家传的道场，其流派为"双截拳"（很明显是对李小龙的截拳道的模仿）。活跃在城市中的犯罪集团"黑暗勇士"（Black Warriors）的头目威利（啊，别误会，他和洛克人系列的BOSS威利博士不是一个人）将比利的女朋友玛丽安绑架，比利和吉米为了拯救玛丽安开始向犯罪集团发出了挑战。游戏的故事很简单，英雄救美的桥段从健次郎到马里奥已经被用得让玩家不厌其烦了，不过当时大部分玩家也不怎么关心游戏的故事，毕竟游戏最为吸引大家的地方只有一个字：打！虽然FC的1代并不像街机版一样支持双人同时游戏，但是游戏的操作感做得相当不错，而且主人公的能力成长和新必杀技的导入也很有意思，这一从RPG游戏中借鉴的要素使玩家在打倒更多敌人的时候可以获得更厉害的能力，让玩家产生了一种把游戏玩下去的愿望。2代的故事从"英雄救美"变成了复仇，女主角玛丽安被黑帮杀害，兄弟二人为了给她报仇而踏上征途。整个游戏的气氛很悲壮，不过在家用机版本的结局中，玛丽安又复活了，游戏有了一个圆满的结局。

到移植FC版《双截龙2》的时候，由于TECHNOS在移植时使用了更大的容量和更新的技术，2代的FC版可以支持双人对战，而且主人公一开始就可以使用各种绝技，包括著名的"龙尾岚风脚"（旋风脚）、"天杀龙神拳"（上勾拳）和"爆魔龙神腿"（铁膝盖）。这三招可以将敌人的杂兵一击必杀，但是出招的时候必须在跳起落地的瞬间，如果掌握不好则很难发出。但是当时国内出的FC兼容机都带有连发键，这些机器的连发频率可以使玩家按住键就可以轻易地使出必杀，所以当时这个游戏对于国内的玩家来说几乎没有什么难度可言，哪怕是菜鸟，按住连发键和方向键也可以将最终BOSS磕死。与1代相比，2代显然更受欢迎，当时玩FC的人，差不多都要玩这个游戏，《双截龙2》和《魂斗罗》、《坦克大战》一样，成为双人游戏中不可多得的的经典作品。



←《双截龙》3代在国内玩家当中人气不低于2代，新增加的要素很有创意。

《双截龙3》的FC版继承了2代的双人闯关设计，不过当时的清版卷轴过关游戏已经很多了，这个游戏在动作方面追加了冲刺、双人合力等设定。除了双龙兄弟二人之外，还有中国武术家和日本忍者可以选用，他们两个分别是第二关和第三关的BOSS，在被打败之后就与主人公一起冒险了。四人除了使用格斗技之外，还有各自的专用装备，威力绝大，但是使用次数有限。3代的游戏难度很高（最终BOSS实在是太难了），而且有一些设计不合理的地方，但是这个游戏依旧很受欢迎。玩家们对于3代印象最深刻的地方，除了新的同伴和专用武器之外，应该就要数游戏最后一关的BOSS了。那个从木乃伊棺材里跳出来的老妖怪实际上是埃及艳后克利奥帕特拉，不知道玩家们知道了她的真实身份之后会作何感想。



历久弥新的感动 《双截龙》移植风潮

TECHNOS依靠《双截龙》和《热血》两个游戏系列在FC玩家中造就了口碑，之后它推出的游戏基本上就以这两个系列为主。比起热血系列，双截龙在海外受到的欢迎更多一些。美版《双截龙》受到许多玩家的追捧，后来又与美国本土的卡通《战斗蛙》融为一体，推出了《战斗蛙与双截龙》这样的游戏，反响也相当不错。而《双截龙》在日本也影响到热血系列，在《热血物语》中登场的"双龙兄弟"（ダブルドラゴン兄弟）服部龙一与服部龙二，就掌握了双截拳的三大必杀技，令玩家们激动不已。《双截龙》系列的初代游戏除了在街机和FC上推出之外，后来又在SFC、GBA等主机上推出了重新制作的版本。除了移植早期街机的横版过关的版本之外，TECHNOS后来还在SNK的街机基板MVS和家用互换机NEO-GEO上推出了对战格斗的版本，这个版本又移植给了NEO-GEO CD和PlayStation主机。

进入21世纪之后，《双截龙》系列和许多其他曾经经典的系列一样，逐渐淡出了玩家们的视线。新玩家们认识这个系列的人已经不是很多了。但是经典是不会被永远埋没下去的，现在我们看到的GBA版《双截龙》是ATLUS制作的，因为TECHNOS已经倒闭，它拥有的游戏版权大部分也被ATLUS收购。时至今日，我们甚至可以在XBOX360的Live街机上玩到《双截龙》的初代街机版，但是物是人非，创造这个系列的公司已经不复存在，这也令玩家们心生几分遗憾和感慨。



移植的脚步从未停止！



↑《双截龙》的街机版本移植最好的当属PC-E版了。

→这个游戏的GBA版画面比这个街机要好一些。

主机便宜了整整5000日元。在光碟游戏机动不动就高过50000日元的时代，PlayStation的价格是很吸引人的。而PS主机的软件阵容也很强大，首发的时候就有NAMCO的《山脊赛车》助阵，在94年的最后一个月里就推出了17部游戏，95年发售的游戏达到133部，96年更增加了好几倍。其中像《铁拳》、《胜利十一人》、《生化危机》等系列都是从这台主机上诞生的。说起来，为PS生产游戏的厂商中有不少都是因为在SFC时代对任天堂的高压政策极端不满，才在游戏主机更新换代的时候转投Sony阵营的。这些软件商为SCE提供了足够的支持，使PS主机成为许多玩家青睐的新事物。

与此同时，任天堂的下一代主机依旧在一遍一遍宣布延期，N64在CD-ROM已经成为主流的时代依旧采用卡带的存储方式，游戏的制作成本过高，容量过低等局限使这些厂家在选择硬件的时候把眼光放在了SCE一边。加上N64的推出日期过于靠后，比PS晚了将近2年，等到任天堂真正打算抢夺次世代游戏市场的时候，PlayStation已经捷足先登，在业界称雄一方了。早在1995年5月第4周，日本国内的PlayStation生产出荷台数达到100万台，同年内达成了200万台。1996年11月30日，全世界PlayStation的生产出荷台数突破1000万台。1997年1月9日，日本国内的主机销量达到了500万台，Square在离开任天堂之后，为SCE献上了一份超级大礼，那就是配合着PS上市的最具有冲击性的角色扮演游戏大作——《最终幻想7》。当初任天堂为了确保自己主机地位，对Square这样的有影响力的公司采取了铁腕卡脖子的战术，但是Square却对此超级不满，在连续遭到任天堂高压打击之后，Square义无返顾地投奔了SCE。《最终幻想7》在PS系上推出几乎是必然的事情，因为制作人主张的游戏理念，需要巨大的容量支持，N64的卡带是不可能做出这样的效果的，即使可以做出来，一份游戏的成本也会陡增到1200美元以上。而CD-ROM的成本连10美元都没有，所以FF7做给谁更能到来商业价值，是不言而喻的事情。尽管任天堂没有把FF系列跳槽的事情放在眼里，但是它造成的影响确实令任天堂在今后近10年的时间里头疼不已。FF7极大地带动了PlayStation主机的销量，要知道FF7发售前，PlayStation主机的日本普及量只有500万左右，而这个游戏的销量就达到了500万。用不太精确地说法来讲，当时差不多买了PS的人都购入了这个游戏。到1997年12月31日，PlayStation在日本国内的销量达到了1000万台，到此为止，SCE已经成为日本最大的游戏硬件生产商。此时距离SCE的创立，只有4年多一点的时间。

一个游戏能够影响整个业界的发展，这在电子游戏的历史上并非偶然。当初正是一个极其简单的弹球游戏"PONG"和原始到家的射击游戏《太空侵略者》造就了街机和家用机流行的热潮，而在PS时代创造这一奇迹的，就是FF系列。

探寻失落星球

星球温暖化表面下隐藏着的巨大阴谋……

经过不断的旅行，与父亲搭乘VS的重逢，威因逐渐找回了曾经忘却的记忆，以及父亲盖鲁对自己说过的话。NEVEC机关的目的，以及这个星球的命运，威因已经明白了自己所要做的，也是必须要做的事。

“边境计划”，表面上是为了改造星球环境温暖化计划，但实际上是NEVEO的头领迪尼斯为了获得EDN-3rd星球的统治权，而将星球上的AK以及雪贼一起全部消灭，并与母星完全隔绝，创造一个只有NEVEC相关人员存在的新兴世界。为了组织这一切的发生，也为了达成父亲未完成的遗志，威因与露卡等人展开了针对NEVEC的行动。　□文/翅膀

BANDERO 班迪罗

●身高/202mm ●体重/124kg ●年龄/不详 ●血型/A型

NEVEC的干部，掌握军部实权的实力派人物。以前是名雇佣兵，因自身优秀的战士素质而被当时从NEVEC脱走的盖鲁拉拢入伙，成为反边境计划的先锋人物，但是，在移植了温暖化计划的副产物“哈莫南扎”获得生命回复能力之后，他却背叛了盖鲁加入了NEVEC的阵营，并在阴谋中杀害了盖鲁，是一个自己不喜欢的人即使是女人和孩子也不放过的残忍的家伙，作为NEVEC军部领袖的他打着边境计划的名义率先对雪贼进行了扫荡。因他移植的哈莫南扎比威因手中的新型落后的原因，他执拗地要将威因置之死地而后快。

※注：当时在盖鲁手下做事时，班迪罗是最优秀的战士，但盖鲁却将最先进的哈莫南扎给了自己的儿子威因，班迪罗一直对此心怀嫉恨，直到最后死在威因手上时他都没有原谅这对父子。

边境计划的真相——星球独占

EDN-3rd作为人类外星球殖民计划的一环，从很久以前人类就开始对此地派遣人员，进行星球的开发工作，以作为母星的新能源产地及全人类殖民的乐园。但随着时间的推移，一部分人被欲望所驱使，逐渐想要将这个星球纳为己有。NEVEC机关就是最典型的一个，其打着“将寒冷星球改造为温暖世界”的旗号，不断进行着对雪贼和其他居住者的驱逐与残杀，为了让自己成为这个星球的唯一统治者，NEVEC在星球大火山中心谋划着将星球极速热化的计划，改造环境的同时将AK与其他人类全部消灭殆尽，这就是边境计划真正的目的。



QUEEN 女王

●全长/66000mm
●全高/34400mm

巨大型G级AKRID，属克拉提斯种类。在蕴藏着T热能源矿脉的山岳地带地下栖息。身体大小是普通克拉提斯的数十倍，一般都会寻找到合适的矿脉后，将巢穴建筑在上面，并在中间挖出一个大洞将腹部收纳其中与矿脉结合，依靠T热能源不断地产出克拉提斯的卵。生性和其他种类同样凶猛，对接近的外敌会毫不客气地展开攻击。故事中威因可以看到其埋藏于地下与矿脉融合的腹部。



RAIBEON 雷比昂

●全长/22000mm（前翅长） ●全宽/2000mm

飞行蜂类的一种，巨大型G级的AKRID。通常情况下都是在地下深处搭筑巢穴生活，因此目击案例非常少，但附近发生战斗行为的话会感觉到巢穴的震动，为了自卫和排除危险会带着小蜂群一起冲出巢外对入侵者发动袭击。非常善于飞行，可在高空向地面俯冲后立刻返回原位发动下一轮攻击，尾部的针状物极其锋利，能轻易贯穿VS的装甲，并且会指挥手下的小蜂群对目标实施追尾自爆攻击，其威胁不亚于VS的大型导弹群。



UNDEEP 翁迪普

●全长/57000mm ●全宽/12000mm

潜伏于大雪原中的超巨大型G级AKRID，在G级别中也拥有最长的体形。在雪地中像游泳一样自由地潜伏活动，时而钻出地面袭击侵入雪原的人类。因长期在地下生活，视觉已经完全退化，看不到任何东西，但其口部下方像胡须一样的触角会发射超声波进行雷达式探测，会非常准确地判断出地面地下任何物体的活动，尤其是对VS的机械动力声音特别敏感，一旦发现就会毫不客气地冲撞加以破坏。可以说是VS的天敌。

米德利梅 GREENEYE

●全长/67000mm 全高/32500mm

巨大型G级AKRID，与之相关的文字记录基本没有，极少数口述描述其特征也是相同的，因此推测此种AK是由其他什么种类经过突然变异而产生的，数量仅此一只，在几年前威因与父亲盖鲁的部队被假情报所骗来到遗迹设施时，米德利梅就在此突然出现袭击了他们，在它庞大的身躯与凌厉的攻击面前部队被全灭殆尽，盖鲁也被随后出现的班迪罗杀死，只有威因侥幸活了下来。几年后，已经成长为一名出色战士的威因终于驾驶着父亲留下的VS哈德波拉，再次站在了米德利梅面前，愤怒的炮火声中，曾经不可一世的怪物被完全击败，化成了一堆冰块粉身碎骨。



YURI 尤利 L-P-9999

●全高/5300mm ●全宽/6300mm

威因父亲盖鲁开发的高性能VS，将以前锁定的系统能力全部开放，达到了远超以往型号的超高性能，运用模式设定为空中战斗主体，飞行滞空时间大幅延长，一击离脱战法实现可能，武装以远近兼备的能量光束兵器为主，还装备着实弹类的雷射巴尔干炮，是一部万能型的究极VS。在对抗NEVEC的最后战斗中，发挥了决定性的作用。

无双皆传

第十三回 霸王质玺开吴疆 绝冠江东尽锋芒

继续检阅火红的吴国阵容。质玺借兵开吴疆，身先士卒血沙场。神亭酣斗太史慈，一挟一喝两将亡。遍寻诸侯傲群雄，江东霸王唤孙郎。

□文/七曜

霸王孙策勇武过人，十五岁就随父初阵征战。其父阵亡后，以玉玺为抵押，借兵开创江东霸业，身为统帅还身先士卒、血战沙场。神亭岭酣斗太史慈一战，更是三国传奇之一。牛渚之战一挟一喝两将亡，被称为小霸王。孙策年少时与周瑜相识，结为莫逆。统领江东之后大力举贤任能，张昭等一批东吴栋梁就是在这时聚集到孙家帐下，为其开疆阔土创下东吴基业。

初露锋芒，闪亮登场，江东骁将出阵！

故事还得从孙坚跨江击刘表开始，孙坚为报刘表当年拦截之仇，强袭荆州，在樊城与刘表军大将黄祖对阵。黄祖伏弓弩手于江边，见船傍岸，乱箭俱发。孙坚令诸军不可轻动，只是伏于船中。一连三日，船数十次傍岸来往诱敌来战。黄祖军只顾放箭，但箭已放尽。孙坚命众军拔下船上所得之箭，回敬于黄祖军，当日正值顺风，万箭齐放。黄祖军抵挡不住，只得退走。孙坚军登岸后，命程普、黄盖分兵两路，直取黄祖营寨，而背后韩当驱兵大进。三面夹攻，黄祖大败，便弃樊城，走入邓城。孙坚亲自引兵追袭。黄祖引军出迎，布阵于野。孙坚摆开阵势，出马于门旗之下。孙策也全副披挂，挺枪立马于父侧，这是孙策第一次在《三国演义》中正式登场。黄祖率二将出马：一个是江夏张虎，一个是襄阳陈生。黄祖扬鞭大骂：「江东鼠贼，安敢侵犯汉室宗亲境界！」便令张虎搦战。韩当出迎，两骑交战，战三十余合，陈生见张虎力怯，飞马来助。孙策望见，按住手中枪，扯弓搭箭，正射中陈生面门，应弦落马。张虎见陈生坠地，吃了一惊，措手不及，被韩当一刀削去半个脑袋。程普纵马直来阵前捉黄祖。黄祖丢盔弃甲，混于步军内逃命，孙坚军大胜，本战中孙策主动请缨出阵，便锋芒初露。

棋逢对手，将遇良才，神亭岭酣斗太史慈！

孙策自父丧之后，退居江南，礼贤下士，并招揽了一大批江东英杰，韬光养晦，积攒实力。并拿传国玉玺为抵押，向袁术借兵开始了一统江东的战略。在于众谋士商议后孙策决定先战曲阿的刘繇。刘繇当下听闻孙策即将兵临城下，急聚众将商议。部将张英献计将一支军马于牛渚，便万夫莫开。这时东莱太史慈主动请战，听得孙策前来挑战，便中请前部先锋。繇曰：「你年尚轻，未可为大将，只在吾左右听命。」太史慈不喜而退。张英领兵至牛渚，积粮十万于邸阁。孙策引兵到达，张英出迎，两军会战于牛渚滩上。孙策出马，两军交锋后，刘繇大败，只得退兵神亭。

刘繇自领兵于神亭岭南下营，孙策于岭北下营。孙策自带十三骑到刘繇寨前挑衅，刘繇闭门不战，只有小将太史慈披挂上马，绰枪出营，追击孙策。却说孙策看了半晌，方始回马。正行过岭，只听得岭上叫：「孙策休走！」策回头视之，见有一将飞马下岭而来。孙策将十三骑一齐摆开，自横枪立马于岭下待之。太史慈高声叫到：「谁是孙策？」策曰：「你是何人？」答曰：「我便是东莱太史慈也，特来捉孙策！」策笑曰：「我便是也，若是怕你，非孙伯符也！」两马相交，战罢五十合，不分胜负。太史慈见孙策枪法无半点儿渗漏，便佯输诈败，引孙策追赶，慈却不由旧路上岭，竟转过山背后。孙策一直追赶其到平川之地，慈兜回马再战，又到五十合。孙策一枪搠去，慈闪过，挟住枪；慈也一枪搠去，策亦闪过，挟住枪。两个用力只一拖，都滚下马来，两人便都弃了枪，揪住厮打，战袍扯得粉碎。策手快，掣了太史慈背上的短戟，慈也掣了策头上的兜鍪。策把戟来刺慈，慈把兜鍪遮架。忽然喊声后起，乃刘繇接应军到来，约有千余。策正慌急，程普等十二骑亦冲到。策与慈方才放手，时近黄昏，风雨暴至，两下各自收军。孙策与太史慈这场棋逢对手、将遇良才的大战，为他们的军事生涯都谱写了一段辉煌。



←江东小霸王，年少却轻狂。运筹如虎踞，决策似鹰扬。

再现锋芒，一挟一喝两将亡，人称「江东小霸王」！

孙策与太史慈在神亭岭一番决斗引得双方诸将都叹为观止。次日，孙策引军到刘繇营前，刘繇引军出迎。两阵圆处，孙策把枪挑太史慈的小戟于阵前，太史慈亦将孙策兜鍪挑于阵前，两军呐喊，相互挑衅。太史慈出马要与孙策决个胜负，孙策遂欲出。程普曰：「不须主公劳力，某自擒之。」程普出到阵前，太史慈曰：「你非我之敌手，只教孙策出马来！」程普大怒，挺枪直取太史慈。两马相交，战到三十合，刘繇急鸣金收军。原来是周瑜领军袭取了曲阿，刘繇失了老家，只好撤退。刘繇撤走后，孙策引兵直取秣陵，守将薛礼坚守不战，两军僵持之下，忽闻刘繇会合笮融去反攻牛渚。孙策大怒，自提大军竟奔牛渚。刘繇，笮融二人出马迎敌。孙策曰：「吾今到此，你如何不降？」这时刘繇背后一人挺枪出马，乃部将于糜也，与策战不三合，被孙策生擒过去，拨马回阵。敌将樊能见捉了于糜，挺枪赶来营救，那枪刚搠到孙策后心，策阵上军士大叫：「背后有人暗算！」策回头，忽见樊能马到，乃大喝一声，声如巨雷。樊能惊骇，倒翻身撞下马来，摔破头而死。孙策到门旗下，将于糜丢下，已被挟死。一霎时挟死一将，喝死一将，自此人皆呼孙策为「小霸王」。对于这样一位英俊的少年英雄，军中爱戴他的人，称他为「孙郎」，英气杰济、猛锐冠世、览奇取异、志陵中夏。也因此他在无双系列中的最强武器就名为「霸王」和「霸王闪」。

锋芒毕露，所向披靡，子承父业，一统江东！

年仅二十一岁的孙策用兵「猛锐神速，所向披靡，无人能挡其锋芒」。他率部由历阳渡江，迅速击破樊能、张英各部，乘胜进攻秣陵，大破笮融、薛礼的部队，然后转而攻取丹阳、江乘等地，进击刘繇于曲阿。刘繇败走后，继又西走豫章投靠了刘表。吴郡严白虎，自称东吴德王，遣部将守住乌程、嘉兴。孙策进击吴郡许贡，他不由曲阿直取吴郡，而是先夺取钱塘，使吴郡许贡不能与会稽王朗构成联盟，以相抗拒，然后转移兵力北上，一举击灭许贡，攻占吴郡。接下来攻打会稽王朗，孙策从固陵南面的查渎绕道袭取王朗的后方。命令士兵夜间在固陵正面多燃火种，以为疑兵，而分兵疾趋赶赴查渎道，袭击高迁屯，大破王朗军，乘胜穷追猛打，直到东冶，俘虏王朗。

而后攻取豫章郡，采取「先声后实」的战术，选派遣人去侦察豫章情况，察知豫章太守华歆只求保全自己，不堪一击，他亲率大军进逼椒丘，再派虞翻去劝说华歆，晓以利害。孙策兵临城下，华歆果然开城请降。自此孙策平定江东，一统江南，开创了六郡八十一州的东吴基业。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.22

Prologue

和同事聊及MGS系列中Snake的配音问题，众所周知，日版是由大冢明夫配的，而美版则是由David Hayter所配。至于是更喜欢日版配音还是美版配音则是萝卜白菜各有所爱，比如猴子就喜欢大冢的日版，而北斗则更喜欢美版，毕竟Snake的设定就是美国人，说英语听上去更原汁原味，而且给人一种看电影大片的感觉。 □文/北斗

1 小岛关于MGS5的3个构思

最近在接受1UP记者采访时，小岛秀夫说道："我已经想好了3个《合金装备5》的构思，但对我来说最理想的方案是，我们最后一个也不要采用。"他补充道："如果开发小组最后选择了我的构思，那我就不得不牵扯其中，这是我不想看到的。事实上其他小组成员已经提出过许多非常好的想法，如果我们能从中筛选出一二，就最好不过了。

小岛秀夫以前就表示过希望能够从监督回归制作人岗位的意图，现在他的想法依然没有改变，"从这一点上来说，我真的希望能够仰仗小组里其他成员（的创意），我自己则可以回到制作人的职位上去，我认为这是最理想的状况。"

话虽如此，不过上期我们就已经讨论过了，最近小岛的口风转变很快，估计MGS5的制作人仍然还是非他莫属了，而这3个构思被实现的可能性将很大。



2 MGS惊现残奥?!

北京奥运和残奥都已经结束，不知大家是否注意到在本届残奥会闭幕式的时候听到了某些熟悉的音乐呢？没错，就是MGS的BGM！

具体的时间就是开始以翻阅日历的形式播放本届残奥精彩镜头的那一段，而且用的还是REMIX版，有兴趣的朋友不妨找闭幕式的视频看看。说起来，瞎了一只眼的Big Boss好像确实有资格参加残奥……



↑竟然在残奥会闭幕式听到MGS的音乐，实在是有够出人意料。

3 voice of god

在MGS4第三章，前半段流程需要玩家跟踪一名抵抗组织成员，此人路上会反复用口哨吹出一段旋律优美的曲子，该曲在游戏通关后出等级评价时还会再次响起，这就是本作中颇为有名的"胜利之歌（Victory Song）"了，也称"口哨之歌"。

这段曲子最早出现在07年MGO预告片的结尾处，在MGS4每章开始的任务简报中，Sunny煎鸡蛋时也都会哼唱这个旋律。MGS4的片尾字幕中，这首歌的演唱者被注明是全体配音演员。

更有意思的是，在MGO中，如果玩家输入"SONG"，那么操纵的角色就会一直哼唱这个旋律。对战结束并显示统计信息的瞬间，胜利方的任意玩家输入"SONG"，其所操作角色都会开始随着音乐哼唱，有条件的朋友不妨试一下，相当有感觉！

CHECK! MGS4片尾曲背后的故事

MGS系列之所以能够成为一个伟大的游戏系列，出彩的音乐是其成功的一大要素。在MGS4中穿插了大量系列经典音乐，而由Lisbeth Scott真人演唱的本作片尾主题曲《Here's to you》，配合上本作"完结篇"的剧情，可谓感人至深。

其实这首歌来自于一部美国电影，这部电影的名字叫作《Sacco e Vanzetti》，中文译名为《死刑台上的旋律》，影片是根据美国历史上著名的Sacco和Vanzetti案件改编。

1920年4月15日下午，马萨诸塞州一个工业小城South Braintree的主干道上，一位工厂出纳和他的保卫被一帮劫匪枪击身亡，随身携带的15776美元薪款被劫。三周后，Nicola Sacco和Bartolomeo Vanzetti两人因被怀疑涉案而逮捕，这一系列事件就此揭开了美国二十世纪最著名的政治审判的序幕。

他们的律师Fred H. Moore让当事人在法庭上坦承自己的无政府主义信仰，并且质疑司法当局所声称的两个当事人被控与政治因素无关。一时间全美上下，自由主义者和各类善意人士，因愤慨于司法的不公正，纷纷抗议对于Sacco和Vanzetti的不公判决。然而Sacco和Vanzetti最终还是被判处死刑。

时至今日，对于Sacco和Vanzetti是否真正干了Braintree劫案尚有争论，但有一点是可以肯定的：他们是由于自己的信仰而最终被送上了电椅。Sacco和Vanzetti这两个名字在某种程度上已经成为了为呼唤自由而遭受迫害的代名词。

而MGS4的片尾曲《Here's to you》的歌词基本上来自根据著名无政府主义人士Emma Goldman在Sacco和Vanzetti行刑一年后的纪念大会上的发言，由"民谣皇后"Joan Baez填词演唱。

小岛之所以用这首歌作为结束曲，或许是为了影射Snake等人为了寻求自由而不屈奋斗的一生：

"Here's to you, Nicola and Bart
这是献给你们的，Nicola和Bart
Rest forever here in our hearts
永远在我们心中安息吧
The last and final moment is yours
这最后一刻是你们的
That agony is your triumph
而痛苦则是最后的胜利"



↑Snake的一生，也是为了追求信仰和生存意义的一生。

大家一起来神话属于我们的电玩吧！

“大话电玩”

本期的话题都集中在TGS和DSi上，虽然本届TGS波澜不惊，但像FF13、DQ9、BIO5、战国无双3均以现身，可以预见2009年将会是日本业界再次全面爆发的一年。DSi刚上市不久，反响良好，可是与DSi不同的是，PSP3000的上市却冷清许多，毕竟PSP3000只能吸引大部分还没有购买PSP的玩家。　□主持/七曜

你最期待本届TGS展会中公布的哪款游戏？为什么？



1 《街霸4》、《35MR》、《猎天使魔女》，因为我虽然不是玩街霸长大的一代，但我第一个听说的游戏便是街霸，所以对街霸一直有种特殊的感情。《35MR》个人认为是“暗荣”挽回无双颓势的根本（只要不偷懒）。Z53在WII上推出多少令我不能接受，本人又对高达无爱，355E感觉也不怎么样，所以很看好35MR。我有种预感，《猎天使魔女》将会成为继《忍龙》、《DMC》后又一动作游戏游戏大作。

——辽宁省抚顺市第六中学 吴晨

七曜 嗯，首先回答你另一个问题，我们的邮箱地址是：dr@vgame.cn，你有任何需要和我们交流或者和七曜交流都可以直接发邮件到邮箱里，我们查看后，也会给你回复的。《猎天使魔女》的确令人期待，在日本游戏界如此萧条的当今，已经有很长时间没有出现过能称得上“优秀”一次的动作游戏大作，这款充满“恶魔猎人”风格的女版但丁自然引人注目。据介绍说是魔女与邪恶天使的之间的战斗，主人公是生活在现代的魔女ベヨネッタ，拥有超越一般人类智慧的她，手和脚中都暗藏有武器，并可以使用华丽的拳脚进行攻击。感觉不论是游戏背景还是武器设计，甚至命名都是故意和《恶魔猎人》扯上关系，那我们就一同期待本作发售日的公布吧！

2 《FFA13》、《FF纷争》、《无双OROCHI・魔王再临》PSP、《真・三国无双MUTI RAID》，因为这几个游戏都在PSP上，我目前只能玩到PSP和PS2，（PSP还是借朋友的）。

——安徽凤阳 金可

七曜 这位同学的爱好和七曜十分相同呢，这几个游戏本人也同样期待，不过除了PSP版《魔王再临》，其他作品都遥遥无期，连发售日都未确定，更准确的说，是连实际的游戏画面都未公开，战斗系统、育成系统一无所知，还得请你耐心的等待了。移植版的《魔王再临》没有任何新增内容，非要说这个作品的优点就是便于携带外出游戏吧，如果你已经完美了PS2版，那么完全可以不去期待。

3 《怪物猎人3》哈哈！以往《MH》系列的口碑似乎很不错（是的），那就会大卖！大卖就刺激CAPCOM出别的平台系列，如《MHP3》！那我就可以在PSP上畅玩拉！哈-哈-哈-哈（周星驰经典笑声）。　——山东省胶州市 宋次元

七曜 我可以很确信无疑的告诉这位朋友，《MHP3》绝对会推出，这个现在是CAPCOM最赚钱的法宝之一。《怪物猎人3》游戏舞台变更了，游戏中有大量的全新怪物亮相，而之前作品中出现过的怪物们的形象也焕然一新。本作的代表怪物是体型庞大的海龙，栖息在海洋之中，是海中霸主，玩家可以在海中与其搏杀，也可以等他上岸后在陆地上将其解决。海龙是群居生物，也有雌雄之分，雌海龙负责守护卵，雄海龙则负责在巢穴附近觅食。

4 猎天使魔女！光看画面就很期待了，手脚都有枪，打起来一定很帅。本来就喜欢DMC系列，这个当然不能错过。MH3也很期待，等我哥们回来一起再去狩猎。L5的二之国也很不错，宫崎骏化童话风格。类似PM中反转世界的设定。



——山东省泰安市 苏世友

七曜 又是一位期待《猎天使魔女》的朋友，看来受《恶魔猎人》系列的影响，神谷作品的优秀口碑在我国玩家心目中早已根深蒂固。神谷自称是一款超过《恶魔猎人》的作品，不过在业界烂作如云的今天，相信无论是素质还是影响力，《猎天使魔女》都无法达到《恶魔猎人》的高度。时代造英雄，玩家们只会记得新生事物的领导者，而之后的模仿者，不论在品质上是否有前者的高度，都很难超越前者，这就是所谓的“经典是不可超越”的神论！L5在业界的标新立异是不是能改变业界的潮流？答案应该是否定的，游戏厂商需要利润，L5一款原创作品的销量远不如SE的金字招牌“最终幻想”或“勇者斗恶龙”随便一款冷饭的复制品。没办法，这就是现在的日本业界，L5能不能在时代的大潮中逆流而上，激流勇进，坚持自己的创作理念有待时间的检验。

5 最期待的当然是《旺达与巨像》的续作，这是我玩过的最具艺术性和戏剧性的一部游戏。它的游戏性和剧情使我震撼。为此，我在“十一”期间通关了一遍。我非常期待续作，虽然我买不起PS3。

——安徽省巢湖市 袁建伟

七曜 上田文人虽然已经公开宣布，《旺达与巨像》的续作正在锐意创作中，但目前还没有任何确切的消息。相信一定能秉承《ICO》和《旺达与巨像》的艺术感。PS3的价格已经到达合理价位，如果真的对这游戏有爱，也可以考虑购入。



你最期待本届TGS展会中公布的哪款游戏?为什么?

最期待当然是《零》系列，也很期待CAPCOM能开发新一代的《恐龙危机》,因为这样一来好游戏，就这样埋没……的确可惜。——广东省中山市 冯钰丰

七曜　这位朋友难道说是《月蚀之假面》？这个游戏早已发售，从《零》、《红蝶》到《刺青之声》，零系列冷艳式的东方恐怖令人印象深刻，和《生化危机》、《寂静岭》等西方式的恐怖截然不同。零也是七曜唯一喜欢的恐怖类游戏，比起西方式的恶心、残忍、血腥感，《零》带给我们的是一种摄人心魄的幽静阴森感。《恐龙危机》的复活可能性不大，不过你可以期待同样精彩的《生化危机5》。

生化5，不用想为什么，神作+FANS，必须支持。刚刚发布就很期待，吊了这么长时间的胃口，不能不支持，还有《白骑士物语》和《高达无双2》，高达的大乱斗确实很过瘾。——天津市武清区 韩旭

七曜　《生化危机》系列自从96年在PS主机上登场以来几乎成了恐怖游戏的代名词，游戏独特的世界观和操作感，开创了动作AVG的一个时代。《生化危机》每一作的发售都牵动着玩家的心，这次的5代当然也一样，你的迫切心情我完全理解。就像我现在每天都期待《战国无双3》一样，可以说这是一款不容置疑的绝对大作。这次本作的制作人是以前制作《鬼武者》系列的竹内润。

因为个人很迷MH系列，而且《MH3》中又有许多新要素，全新的武器招式，水下狩猎等等，所以很是期待，也会为它去买台WII!——浙江省嘉兴市 邱俊

七曜　嗯，和你一样，你会为《怪物猎人3》去买台WII，我则会为《战国无双3》买台WII，加藤清正、小西行长、淀君（以上三人暂时为本人猜测新角色，有待证实）的加入让丰臣军的势力足以抗衡德川军的势力，本次的关原之战一定会大挥笔墨。在细节上做的很深入，不会像二代中那样，只是最后一关来一个关原决战。

你觉得DSI能够保持任天堂在掌机市场的优势吗?

我一直没觉得任天堂在掌机市场上占很大优势,身边朋友们手中的都是PSP（刚好一个朋友用一个PSP2000换了PSP3000）,PSP与NDS各有各的优势，对于综合用途,个人感觉PSP要超过NDS许多，而游戏性来讲，NDS是不折不扣的“掌机极品”。DSI想保持任天堂在掌机市场上的优势并不难，而掌机市场的PSP3000和NDSI二分天下也不无可能。（无视IPHONE……）

——辽宁省抚顺市第六中学 吴晨

七曜　从NDS和PSP发售至今，两者的总销量对比，NDS的确比PSP有优势，但因为PSP的多媒体播放功能，显得其在我国大中学生消费群中更具优势。当然，这也是PSP的最大卖点之一，相对于游戏性的不足，PSP的机能和多媒体功能确实有很高的吸引力，比如可以用它来讨好女生。本次DSI强化了娱乐功能，也是想缩小和PSP在这方面的差距，但要说的是，DSI只是一个过渡型掌机，如果你已经有了DSL，经济方面又不是特别富裕的话，并不推荐购买，因为这是任天堂新掌机即将面世的前兆，DSI是试验平台和市场的问路石。

困难！因为我觉得DSI只是个过渡品，09年在我预测之下，将会是TV GAME 网络化的一个高峰，那时DSI的硬件也许已经跟不上网络联机的新技术了吧！

——内蒙古呜海市 王劭轩

七曜　很明显，DSI会更加强调和网络的互动，会有更多的新鲜服务诞生，DSI可以通过网络下载来更新一些软件，实现“升级化”。当然，更多的是通过网络来对游戏进行“补完”，以及和朋友们分享游戏的共享性。

任天堂的优势还是会保持下去的，但未必是靠DSI，屏幕毫无质的变化，取消GBA槽，无聊的摄像头，摆明了是针对烧录卡。国内玩家必然无视，日本、欧美玩家有哪个会为了个30万像素的摄像头而换机？所以说，N社此举完全画蛇添足，既无大收益，也不会影响销量。——吉林省吉林市 王卓夫

七曜　DS家族在这一代的掌机之中，优势已经无法动摇，但好在PSP没有直接被打败，虽然赢不了DS，但其也有着自己固定的消费群，相信在两款最终幻想发售后，销量也能有一个小飞跃，有人的地方就会有斗争，更何况是商场，索尼想打败统治了掌机市场数十年的老任明显还不够功底，但机遇和风险并存，PS和PS2不就是最好的例子吗？风水轮流转，只要掌机市场还继续做下去，那么任天堂王朝总有坍塌的一天，只不过这个革命者也许不是索尼罢了。

老任在掌机界的地位在未来一段时间是撼动不了的，DSI的推出使DS的功能进一步强大，虽然还不如PSP，但老任打的就是纯粹游戏机的牌，PSP靠画面与功能打天下,而老任的DS靠的是创意，这就够了，画面与功能都有实力去做，创意是学不来的。

——山东省泰安市 苏世友

七曜　对于在掌机市场叱咤风云数十年的老任来说，索尼明显是一个“晚辈”，DS其实只要在软件上多做文章就足够在销量上领先PSP，对于性能上的强化，在现在看来说好听点就是锦上添花，不好听的说就是画蛇添足。创意需要经验来作为基础，如果索尼对掌机的制作理念能再拔高一个层次，继续保持住对老任掌机在性能上的优势，老任也会有服首称臣的那天。

既然DSI是DS家族的改良型，DS的人气的推动下，DSI相信也能有一番作为，再加上NDSL与NDSI硬件之间也在很大的改进，价钱也就差2000日元左右，应该也能深入民心。——广东省中山市 冯钰丰

七曜　前文已经说了，DSI就是榨取剩余价值的产品，经济上有富裕的玩家可以购买，或者之前没有购买DS的玩家也值得推荐，不过想用它来更新换代就没必要了，DS的下一代掌机必将在两年内问世。

我估计可能性很小,DSI只是加了两个像素低得惨不忍睹的摄像头,和一个SD卡槽,而机能方面却无实质性提高。在这时尚时代，DS这一互动性强，而画面恶劣的掌机，终会被人们抛弃，如果任天堂再不提升主机机能的话，PSP这一多功能的掌机将会引领市场。——黑龙江省大庆市 王宇奇

七曜　嗯，PSP的后辈也许能做到吧，不过现在DS家族的优势暂时无可动摇，因为同时推出的PSP3000在性能还没有DSL到DSI的跨越度，而且负面新闻也不少。只能说，现在的厂商一个比一个奸诈，利润始终是最终目标，让它们为世人奉献一款杰作只是我们玩家单方面的幻想。

我感觉DSI不会比DSL的性能差，但掌机市场已经接近于饱和，DSI只能使DS系列的掌机向上抖一下后平稳增长，但增长幅度与现在相比，不会很大。

——天津市武清区 韩旭

七曜　DSI的性能当然不会比DSL差啦,后者是前者的改良品种,DSI肩负着承前启后的过渡重任,老任一定会根据它的市场反应来制定下一步的战略,下一代掌机的设计端倪也已经在DSI身上体现，最后技术力和娱乐性究竟各占几层，就要看老任自己的判断了。

任天堂的掌机骗小孩的钱还不够吗？本人不太喜欢DSI，原因是以DSI的机能带不起那些气势宏大的3D游戏，游戏厂商也尽出些骗小孩的游戏（就是不喜欢），不过,俗话说：惟小孩与女人容易赚钱！想想看，如果在我们小城的学校里玩PSP上的战神和玩NDS上马里奥,哪个会让人更来劲？——山东省胶州市 宋次元

七曜　DS的游戏很多确实没太大意思，精品多，垃圾更多，但在现在这个工作、生活、学习都如此繁忙的年代，又有几个人能平心静气的闲下来体验几款游戏大作呢？便携、简洁、精辟是未来游戏软件发展的一大趋势。就向俄罗斯方块，谁都能随时随地的拿出来玩两把尽兴，但像最终幻想10，又有几人敢说真正的把它完美的完成过？

日本原版礼物放送!

本期依然为打击送上日本原版的礼物，而上期读者中奖名单也在此公布，本期大礼是，CAPCOM超经典动作AVG大作“鬼武者”系列的人偶大放送！这里包括了系列中的经典角色，例如有一代中的女忍者枫，二代的主角柳生十兵卫，一代和三代的主角明智佐马介等超人气角色！

第240期 大话电玩 栏目中奖名单

安徽凤阳 金可 日本万代产原版龙珠扭蛋一个

山东泰安 苏世友 日本万代产原版龙珠扭蛋一个

黑龙江大庆 王宇奇 日本万代产原版龙珠扭蛋一个



大场面+大战役=神作，这就是本次最新的《使命召唤》，按照官方的说法，这将是最后一部以二战题材为背景的《使命召唤》，同时也是最强的二战题材游戏，本作虽然并不是正统的5代，但整体素质绝对没有辱没这个最后最强的称号，一气呵成的通关流程打下来给人一种酣畅淋漓的爽快感与成就感，堪称Treyarch小组最高杰作的本作绝对可以让玩家们改变对其原来的看法。什么？你还没有玩过？还等什么，快去入手一款来享受真实战争带给你的震撼吧！ □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：使命召唤 战火世界		2008年11月11日	
	第一人称射击	ACTIVISION	59.99美元	美版
	DVD	1-4人	1MB	17岁以上

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

三大游戏模式体验 完整的世界大战

MAIN MENU
SOLO
COOPERATIVE
MULTIPLAYER
OPTIONS
CREDITS

↑主菜单画面简单而清晰，背景上的雨林昭示着本作具有代表性的太平洋岛屿战役。

标题画面下按START键会进入游戏的主菜单画面，由上到下依次为单人战役、双人战役、多人对战、游戏选项及制作人名单，在想玩的项目上按A键进入各自的子菜单，下面就依次介绍一下具体功用。如无特别说明，本文均以X360版本为准。

注目！游戏操作（X360版）

键位	用途
左摇杆	人物移动/光标选择
左摇杆按下	按住推动是跑动/开狙击镜时屏气
右摇杆	转动视角/射击时控制准星
右摇杆按下	匕首、刺刀格斗/反狗咬、反刺刀
方向键	切换特殊武器，如遥控炸弹、呼叫火力支援等
LB	扔辅助类投掷物，如烟雾弹、燃烧弹等
LT	精确瞄准，用狙击枪时为开瞄准镜
RB	扔手雷，按住为拉弦，松手后扔出
RT	开火，连发枪按住为自动连续开火/呼叫支援时确定目标
A键	跳跃，翻越障碍物/确定
B键	下蹲，按住为卧倒/退出
X键	上子弹，按住为捡身下的武器、操作固定机枪炮台及一些特殊操作
Y键	切换另一把武器
START键	游戏暂停/开始，打开/关闭菜单

注目！单人剧情战役模式

游戏最主要的模式。关卡会随着玩家一个个通过而逐渐得到开启，每关之前都会有一段结合历史真实镜头的前段解说，简述一下本关的大致背景以及战争的形式。游戏采用自动记录，每通过一关系统会自动保存，下次玩时可以选择第一项接着上次的进度玩，也可以在选关画面选择任意一关进入，两者基本没有区别，只在进入方式上不同，另外选NEW GAME时会有一段OP式的影片开场（能听到著名的罗斯福对日宣战演说），这个在选关进第一关时是没有的。通过最后一关并出现制作人员名单后，会开启隐藏的特别奖励关——纳粹僵尸。



CHECK! 多人对战模式，线上线下均可享受

也就是传统FPS游戏的对战。此模式支持4个手柄分四屏同机对战，也可联网和网上的其他玩家进行大规模的集团对战，可以说是《使命召唤》系列的精髓所在，可供研究的东西大多数都在这里。此模式下有很多剧情模式中无法获得的枪支、爆炸物等武器，包括不少隐藏的强力枪支，是拥有无限乐趣的另一半游戏。在限定时间内达成更高的成绩，时间结束后统计总分数，最高者为赢。对战中途可以临时退出作为旁观者，也可随时再次加入对战。



进入对战模式后第一项为开始游戏，第二项为战前设定，游戏中途不可更换。

名称	说明
MAP	选择对战地图，会有国家和组织的标识
GAME MODE	选择对战的规则，如无规则乱斗、争夺物品等等
GAME LULES	对战细节设定，有对战的限制时间等设定

进入对战后会先有一个当前轮的设定画面，对战中途可按START键开启进行选择

名称	说明
Choose Class	选择枪支搭配，选择好后只有死一次复活后才会更换
Create/Join Spuad	选择旁观者观战或是参战，即是否临时退出对战
Chaneg Team	自杀，也就是立刻换枪，但会计算自己的死亡次数
Options	选项，可以更改一部分游戏设定
End Game	结束游戏，退出本次对战

CHECK! 双人合作战役，共同驰骋沙场

本作新增加的模式，可以双人同机分屏或联网双人进行剧情战役模式，流程和单人剧情战役模式一样。双人分屏模式和前段时间的《战争机器2》不同，采用的是上下切割斜向分屏，分别16：9画面输出，这种分屏说实在的，确实画面偏小，显示设备不大的话玩时间长了很容易累，不过可以看到全部的显示画面到也是个优点，总之好坏因人而异了。双人模式也可以共同挑战僵尸模式，可以在一开始的选项处选择。要注意的是，双人战役是无法开启单人战役中一部分成就的，尤其是老兵难度的成就必须在单人模式下才可获得，所以想靠双人合作完成老兵走捷径的话就行不通了。



01 灵活跑动走位有效提高存活率

只会原地站着不动射击那是敌人的活靶子，如果想在枪林弹雨的战场上活下去就必须要掌握移动走位的技巧。在前方有敌人向你射击的情况下千万不要直线式冲锋，那是自杀式冲锋（参见日本鬼子的万岁冲锋），除了某些非常的关键场合外还是要一边在掩体间躲藏一边迂回式前进。在掩体后面蹲下可以避过大部分敌人的枪弹，但不是绝对的，有些敌人的枪架得比较高或是枪弹贯通力非常强都有可能打到掩体后面的人，非常时期可以卧倒来匍匐前进，当然速度会很慢不推荐。通常战斗时也尽量以下蹲的姿势来边打边走，可以有效减少中弹的几率。按住左摇杆的跑动用来快速接近目标，想进行白刃战时就要利用敌人的射击空挡快速跑过去将之砍翻，从掩体跑到另一个掩体时也最好用跑的。

02 高难度下的通关瑰宝：记忆点

一般称为检查点，即游戏中的"临场记忆"，是一场战役中极为重要的要素，尤其在老兵难度下是极其宝贵的东西。玩家在战斗中看到屏幕左上角出现""字样即为已经保存当前进度，下次不幸阵亡后会从上次保存的记忆点处复活重新开始游戏，不用再重复前面的战斗，对节省时间和提高过关成功率有大用。值得注意的是记忆点并不是每到一个地方就必定出现保存，而是要完成当前的任务才会进行保存，也就是说一场战斗是以一个个任务来逐步推进的。任务可在战斗中按START键进行确认，大多数都是消灭敌人的任务，还有炸掉敌军碉堡、摧毁炮台坦克等多种多样的任务，完成指定任务即会提示保存，另外某些关如果杀敌数量太少或是时间拖得太长也是不会给予保存的，这个要注意。



03 共同作战的战友与玩家的连携

很多人都抱怨我军的战友都是吃干饭的，一不会消灭敌人二不会主动冲锋，有点像摆设，实际上游戏中的我方战友是根据玩家的行动来随之行动的，大多数情况下玩家冲到前面一个地方战友才会跟上来，但其实很多时候（尤其是打集团阵地战的时候），玩家要为战友提供有效的火力支援，他们会根据敌人的情况慢慢推进上去，并堵住敌人的刷兵点，当你上去时会发现敌人已经全被消灭干净了，记忆也保存了，战友们在等着你一起冲向下一个阵地。所以不要忽视战友的存在，他们还是很值得信赖的。另外我军战友战死后会不断从后方补充上增援，原来死掉的人留下的枪你可以捡起来用，没子弹时死个战友其实也不是什么坏事……



←玩家与同伴是需要相互掩护在战场上不断前进的，他们不仅是剧情发展的需要，也是可信赖的同伴。

04 瞄准，射击！消灭敌人才能保护自己

这是最最基本的基本功，要想成为一个合格的战士这个是最先要掌握的。通常情况下画面中央会有一个准星，当准星移动到可攻击的有生力量身上时会变红，此时即为攻击有效判定，注意不是所有可攻击的目标都会让准星变红，如已经失去战斗力濒死的敌人，某些机械化武装（轮船、飞机等），可以燃烧的树木草丛等等都不会有红准星的标识。瞄准到友军时会显示此人或此部机械的名字，以免误伤，虽然难免一次误伤队友也没什么关系，但连续攻击有姓名的NPC时也会Game over的。此外游戏默认存在一种辅助型的自动瞄准，当准星移动到敌人附近时按LT键精确瞄准会将枪口自动对准该名敌人，灵活运用可以有效提高射击的命中率，如果不想过于依赖可在OPTIONS中关掉。



05 白刃格斗，白刀子进红刀子出

大刀向鬼子的头上砍去！这种近乎原始又野蛮的战斗方式在二战甚至是现代战争中仍是不可或缺的，它具有单体杀伤力大，噪音小隐蔽性高、器材用料简单等多种优点，在一对一接近战中一把刀子永远都比枪械实用得多。游戏中经常会有突如其来的近距离遭遇战，在一两秒的反应时间内冲上去一刀砍倒肯定要比再临时用枪瞄准来得快，除非枪口正好对准敌人那另说。在对日军的关卡中由于小鬼子经常会大叫着万岁冲过来用刺刀扎你，所以也要时刻注意做好白刃战的准备。枪挂刺刀的优点是比默认的匕首出手要快，有效距离更是长出很多，甚至对方还有三四个身位时都能自动伸过去将之刺倒。另外注意有些日本兵被刺后不会立刻死，有时还会拉响身上的手雷拉你当垫背的，所以最好刺完后再补上一枪送其上路。

06 无耻的手雷雨，指哪扔哪！

游戏中最可怕的武器是什么？问十个人有九个人会回答是手雷！而且是敌人扔过来的手雷！不仅被炸中一击必杀，而且可近可远想扔哪儿扔哪儿，准确度绝对比NBA最强悍的三分投手还要精确N倍！不管你你躲在战壕里、卡车后面、墙壁窗户后面还是什么敌人根本不可能看到你的地方，手雷都能像长了眼睛一样准确无误地扔在你的脚边，还是冒着烟的！不要指望每颗都能扔回去，很多时候根本来不及扔回就在手中炸了，更有甚者当你好不容易把刚才冒烟的手雷扔回去时发现更多的手雷同时出现在你的周围，方向箭头还都是不一样的！到了这时你只能仰天咆哮一声"卧槽泥马"然后被炸得连渣都不剩……以上的情况在老兵难度下简直是家常便饭。所以游戏中对手雷一定要倍加提防，就算是冒险挨敌人的枪子也要避免被多颗手雷同时围攻，这样运气好才能侥幸通过老兵的最高难度关卡。

07 狗咬反击，近战立于不败之地

前作中经常会用到的对付狗咬的技术，这次被灵活运用到了日本鬼子身上，日本兵有个毛病就是冲过来后经常不会直接刺你而是先把你推倒再一刀刺死，这就给了你反击的机会。在日本兵将你推倒后举起刺刀将要向下扎的那一霎那按下右摇杆就会左手把对方的刺刀拨开同时右手抽出匕首一刀捅进对方的脖子，血流如柱，同样一击必杀，十分爽快，技术好按准了可以做到白刃战所向无敌，但用不好可是会被日本鬼子扎得没脾气。这代没有什么狗，只在狙击那关出现过，不过对付狗的方法还是一样的，狗张开大嘴即将要咬下去的时候就是时机，被狗咬死可是军人的耻辱哦。以上按键有效时机的长短根据难度而异，难度越高有效时机越短。



←这样被刺刀扎死是不是很屈辱？干掉他！

08 神奇的扑克牌收集



游戏场景中的某些地方隐藏着一些神奇的扑克牌，每收集一个系统都会自动计算入册并保存，即使死掉再复活后这里也不会再次出现。这些扑克牌不仅仅是收集和解成就用的，而是各自都具备一种开启游戏隐藏设定的要素，而且都很有意思，比如让敌人全部变为拿枪的僵尸、只准使用刀子和不会爆炸的手雷攻击敌人、关闭游戏画面中所有菜单数据等等，会相应产生一些新的玩法。具体位置大都藏在平时流程中不怎么会去到的地方，大家不妨花些心思来探索一番。

09 硬盘安装后的效果

XboxLive的最新秋季更新内容十分吸引人，其中最为实用的应该就是将游戏安装至硬盘了，更新了11月初偷跑版的玩家肯定尝到了硬盘读取游戏带来的方便快捷。那么本作安装后的效果如何呢？笔者也试了一下，安装后的容量有6.5GB，从硬盘读取后读盘速度有了相当明显的提升，主要是进入每关前的进度条变得非常快，至少比原来光盘读取时快了2倍左右，而且因为光驱不用工作噪音减小很多，让本作优秀的音乐得到了更好的发挥效果，另一方面来说这样也可以减少主机的发热量降低三红的几率……强烈推荐将本作安装至硬盘来尽情享受战争带来的震撼！



X360版全成就、PS3版全奖杯列表

注：除几个线上专用成就外，绝大部分成就/奖杯都需要在单人战役模式下获得。

名称	内容	点数
Carlson's Raiders	以任何难度完成Semper F	10G
Stormed Peleliu	以任何难度在Peleliu岛上建立滩头阵地	15G
The Last Stand	以任何难度在Okinawa的战斗中幸存	20G
Stabbed in the Heart	以任何难度完成所有在东部战场上的战斗	20G
Get Your Hands Dirty	以老兵难度完成Semper F	30G
Saved Private Ryan	合作或单机模式，拯救一名即将死亡的士兵	10G
Bloody Peleliu	以老兵难度完成Little Resistance	30G
Weapon of Mass Destruction	用无线电呼叫我军海军进行掩护攻击，并炸死4名日军	15G
The Sword Is Broken	以老兵难度完成Hard Landing	30G
No Safe Place	在Hard Landing关卡中，用火焰喷射器将一名藏在树丛中的敌人烧出来	15G
Architect	以老兵难度完成'Vendetta	30G
The Professional	在不换子弹的情况下将Amse将军所有的卫队成员和警犬全部射杀	15G
Gunslinger	用手枪将Amse将军杀死	15G
The Hammer Strikes	以老兵难度完成Their Land Their Blood	30G
Scorched Earth	以老兵难度完成'Burn'em Ou	30G
Firestarter	仅用火焰喷射器 爆炸物 手雷 以及徒手攻击完成一关	15G

名称	内容	点数
Fearless	以老兵难度完成Relentless	30G
Hell on Wheels	以老兵难度完成Blood and Iron	30G
Iron Fist	在Blood and Iron关卡中清理掉所有的机枪塔和暗堡	15G
No Return	以老兵难度完成Ring of Stee	30G
Ruthless	在Ring of Steel关卡中在坦克中杀死15个敌人	15G
When It Rains, It Pours	以老兵难度完成Eviction	30G
Shot in the Dark	在Eviction关卡中 在黑暗的状况下打死十名敌人	10G
One Bad Gato	以老兵难度完成Black Cats	30G
The Sum of All Zeros	在Black Cats关卡中 击落日军45架零式战斗机	15G
Lights Out!	在Black Cats关卡中打碎日军货轮上的所有探照灯	10G
Blowtorch & Corkscrew	以老兵难度完成Blowtorch & Corkscrew	30G
Setting of the Sun	以老兵难度完成Breaking Point	30G
Mortar-dom	在Breaking Point关卡中用迫击炮炸死8名日军	10G
Guardian Angel	在Okinawa决战中 救出Roebuck上士	10G
For the Motherland	以老兵难度完成Heart of the Reich	30G

名称	内容	点数
Bearing the Burden	以老兵难度完成Downfall	30G
Rough Economy	用一颗子弹打死三名敌人	15G
Close Shave	在小日本的自杀性攻击中幸存	10G
Snake in the Grass	杀死一名在草丛中埋伏准备黑别人的日军	15G
Grave Robber	在游戏中收集所有的死亡卡片	15G
Kamikaze	在普通或更高难度下 仅用手雷和徒手武器完成一关	15G
Throw a Six and a Half	在难或老兵难度下不死完成一关	15G
Purple Heart	当你面对死亡的时候，不要惧怕，不要恐惧，check point有限公司将会为您竭诚服务	5G
War Hero	以任意难度完成游戏	40G
Hardened	以难或者老兵难度完成游戏	100G
War Hero		
Get Your Left	线上合作完成战役模式	30G
Foot Wet		
Get Your Right	在线上完成竞争模式	30G
Foot Wet		
Blue Ribbon	在线上对战时以第一名完成竞争模式 至少四人	25G

驰骋沙场的最好伙伴！名扬二战的各式武器枪械

武器是游戏中玩家们接触最多的东西，也是战场上最值得信赖的好伙伴，了解它们的用途，熟悉它们的性能，是在千变万化的战场上生存下去的最重要的基本技能之一。对比现代战争二战中的武器虽然老旧，但都有着厚实的性能与留名青史的赫赫战果，要想纵横驰骋于使命召唤的世界将这些家伙熟记于心是十分有必要的。

01 M1加兰德步枪
产地：美国

美军步兵标准配置步枪，属于半自动步枪，美军关卡中战友拿的多数都是这种枪，可以反复扣扳机来连发，弹夹中的子弹打完后自动弹出的"叮"一声让人象深刻，缺点是为弹夹装子弹慢，还不如还不如打完一梭子换弹夹来得快。此枪还可加装枪榴弹。

02 汤姆逊M1A1冲锋枪
产地：美国

二战时期美军最常用的冲锋枪，欧洲的盟军也大量采用，知名度非常高的一把枪。这把枪相当好用，枪身轻转速快，射速也高，无论是打阵地战还是近距离遭遇战都能发挥不错的效果，美军关卡中最好能带都带着一把，有安全感。

03 M1918勃朗宁自动步枪
产地：美国

通称为"BAR"，二战时期和朝鲜战争中美军标配火力支援武器。游戏中登场的只要是M1918A2，主要是作为类似轻机枪来使用，不过弹速、装弹量都要低一个档次，但作为步枪其威力是可以信赖的，阵地战中能发挥相当大的作用。

04 M1903春田步枪
产地：美国

标准名称为M1903斯普林菲尔德步枪，是第一次世界大战时的老式单发步枪，但二战中仍然在为美军服役。每打一枪需要手动拉一下枪栓，因此射速很低，只推荐给枪法好的人用来精确射击。另外由其改装的A4型狙击步枪更是远距离的杀手。

05 三八式步枪
产地：日本

俗称"三八大盖"，日本军队二战时期标准制式步枪，中国军队也曾大量使用。这种步枪射出的子弹贯通力很强，用来穿串效果相当好，加装刺刀的枪经常被小鬼子用来拼刺刀，美军关卡对日本兵时最好常备一把用来防格斗战。

06 100式冲锋枪
产地：日本

二战时期日军用来装备特种部队的轻机枪，即"百式冲锋枪"。与现实不同游戏中经常能看到日本兵使这种机枪，外型对比美军的冲锋枪来说显得很"山寨"，不过威力还是很不错的。

07 莫辛·纳干1891式步枪
产地：苏联

苏联红军大量配备的单发手动步枪，也是打一枪上一下膛，不过游戏里枪法不好的话会感觉很难用，拿到机枪或自动步枪后都会将其扔掉，不过在狙击关中加装狙击镜的此枪大放异彩。

08 PPSH冲锋枪
产地：苏联

前苏联于1941年开始大批装备军队的小型冲锋枪，由于苏联打德国用的是人海战术，因此这种不需要特别训练就能使用的枪在士兵手中数量很多。游戏中这把枪有两种弹匣，都比较顺手，只是单发威力稍显不足，而且子弹消耗也很快。

09 Kar98k毛瑟步枪
产地：德国

大名鼎鼎的毛瑟步枪，一战和二战中都是德军最为常见的步枪，也是全世界单发步枪的设计原形，性能稳定性受到全世界的好评。游戏中德军手中最为常见的武器之一，也作为加装瞄准镜的狙击步枪使用，不过一情况下还是被很多人无视掉。

10 MP40冲锋枪
产地：德国

二战中德军使用最为广泛、性能最优良的冲锋枪，是MP38的改进型。德国士兵手中最为常见的冲锋枪，实际上这把枪的射速并不高，差不多是自动步枪的速度，当然其威力很实在，打准了一枪一个死，上弹也快，算是最好用的德国枪之一了。

11 STG-44突击步枪
产地：德国

原名MP43、MP44，二战末期才在德国批量生产的新式突击步枪，此枪性能曾被希特勒大加赞扬并亲自命名为"突击步枪"。游戏中极为少见，只在后面几关有零星的几把，性能方面比MP40稍强，开枪时枪左边弹壳的跳动令人印象深刻。

12 MG42通用机枪
产地：德国

一战结束后德国为绕过禁止生产重机枪的条约而设计生产的通用机枪，既可以做为轻机枪携带使用也可以装上掩体做重机枪来用。这种架在障碍物上的固定机枪可以说是高难度下的噩梦，火力十分猛烈，看到后优先打掉或拿火箭炮轰飞。

13 M1919A6式重机枪
产地：美国

二战中美军为了补火力的不足而紧急生产的重机枪，在战争后期配给前线部队使用。游戏中玩家是将其携带使用的，可以说是火力最强大的枪型武器，用来阵地攻坚战及火力压制最为合适，但因为很重，射击时转动很慢，不适合近距离作战。

14 M9巴祖卡火箭筒
产地：美国

1942年美军投入生产并装备部队的火箭筒，主要用于反坦克及摧毁重要目标，威力自然是没话说，对步兵也能形成大范围的杀伤效果，但弹药量稀少，除了轰坦克外主要还是用来轰掉麻烦的机枪点，遇到火力压制有火箭筒的话会很轻松。

15 火焰喷射器
产地：德国

现代意义上的火焰喷射器是由德国人发明的，并被首次应用在一战中，之后被很多国家所仿制。游戏中美军用的喷射器专门用来对付茂密雨林地区的日军，喷射的火焰虽不长，但对喜欢冲锋的日本兵有致命杀伤力，不知有多少鬼子被玩家们烧死。

16 南部14式手枪
产地：日本

二战时日本军队的制式手枪，俗称为"王八盒子"，电影《亮剑》中就提到过这把枪。游戏中玩家得到的第一把枪就是这把，通常战场上用处不大，只在特殊场合用来救急，有时敌人被打倒临死前还会拿起手枪向玩家射击，对战时也有这样一个技能。

17 MK2破片手榴弹
产地：美国

MK2手榴弹是美国研制的第一种手榴弹，直到朝鲜战争时还在使用。作为最常用的手雷武器，其远距离和中近距离的杀伤和牵制效果无可取代，用好了能轻松过不少难关，不过玩家们印象最深的应该还是老兵难度下敌人无耻的"手雷雨"。

18 军用烟雾弹
产地：美国

烟雾弹世界各国都有使用，主要都是化学烟雾弹，爆炸后产生滚滚浓艳阻挡敌人视线，用来制造战机。游戏中配合火焰喷射器使用能起到相当不错的效果，扔过去一颗再冲过去烧能发挥喷火器的最大威力，对付敌人火力压制的效果也不错。某些短兵相接的关卡中还会起到决定性作用。



19 莫诺托夫鸡尾酒
产地：苏联

二战时极为著名的土制燃烧弹，结构极其简单，只需要玻璃瓶内装上酒精或汽油并塞上布条，即可点燃后扔出去当燃烧弹用，苏联士兵当时塞到德国坦克排气孔里让德国人付出了惨重代价，也经常被街头暴民使用，游戏中也是作为燃烧手雷使用。

20 刺刀
产地：世界各地

枪挂刺刀在世界各国都由来已久，但到二战时只有日军和中国军队还在大量使用，对于大批喊着"天皇万岁"自杀式冲锋的日本鬼子来说这东西还是随身备上一把比较让人放心。

使命召唤战火世界 演绎壮绝残酷的二次大战

战役模式按章节推进，共15章，及一个特别关，每关中是直线式流程，但其中包含数个战时任务，完成这些任务才能继续前进及顺利过关，有些非必要完成的任务也会使战斗更为顺利，只知一味猛打可是莽夫所为，智勇双全才是大丈夫！

Mission 01

跟随战友冲过民房区—与增援战友一起消灭海岸敌人—消灭埋伏在沙石滩的敌军—安装定时炸弹——从海岸脱出。

1941年12月7日，日本对珍珠港海军基地发动突然袭击，次日美国总统罗斯福在华盛顿正式对日宣战，太平洋战争爆发，第二次世界大战进入全新的局面。因海军舰队受到重创，开战之初美军节节败退，大片岛屿沦陷，但美军并没有放弃抵抗，在不断抗争中寻找着希望……

脱出

一座岛屿上，一名日本军官正在拷问着几个美军战俘，就在主角要被杀掉时被赶来营救的占友救下，开始突围撤离。门口有把100式冲锋枪和霰弹枪，拿上把跟着队友边打边走，注意敌人扔过来的手雷。冲过一片民房区后小路上有



↑把车后档板打开，赏给鬼子一个汽车炸弹



↑按住X键等进度条走完即可装好炸弹，然后迅速闪人。

边喊着“万岁”边冲过来上刺刀的日本鬼子，干掉后来到一片阵地，在右边我军增援的掩护下清光敌人，来到一片开阔的水滩地带。还没站稳一发照明弹就带着大批敌人出现，最好在左边的木房子里打，干掉一波后往前走还有一波。

炸毁火药库

按照提示把卡车上的油桶扎个窟窿撞开火药库的大门冲进去，这里敌人是杀不完的，迅速去左边有太阳旗的房间内，按住X键安装定时炸弹（有进度条），完毕后出去队长会招呼去右边撤离，被炸翻后再次被队长从刀口救下，拖到船上后部队乘船逃出生天。

Mission 02

呼叫导弹轰炸海岸线—呼叫导弹轰炸敌碉堡—消灭日军敢死队—攻占敌碉堡处点—消灭楼下敌军—呼叫导弹炸毁敌坦克。

熬过了初期的苦战，时间到了1944年，美军开始发动对日军的反攻，首要目标就是日军盘踞的重要基地——贝里琉岛。一场惨烈的战役开始了……

抢滩登陆

部队从战舰搭乘登陆艇向海岸进军，中途遭到了岸边布防的敌军猛烈阻击，主角乘坐的船被炸沉，跟着队长和几名活着的战友冲到海岸线，对面火力过



↑抢滩登陆的场面让人想起了《荣誉勋章 前线》中的诺曼底登陆战。

于猛烈冲不过去。这时会提示按方向键的右键请求战舰火力支援，将发光的信号点对准前方的敌阵地按下RT键，一炮弹雨后阵地被夷为平地，这时就可以冲了。前面有敌碉堡火力很猛，不要硬冲，请求火力支援将其炸平，很容易就可以搞定。

消灭敌坦克

干掉几个不要命的“万岁冲锋男”，来到一座二层机枪碉堡前，如果嫌正面火力太猛冲不上去可以从右边的坑道绕进去，能绕到碉堡下方（注意几个冲锋男），进去后上爬梯子上二楼，打死刚才还在嚣张的机枪鬼子，等队友上来后队长会命令你去消灭旁边的坦克阵地。先拿鬼子的重机枪扫光下边阵地所有能喘气的，打爆汽车可以炸死一片，完事后按右键切换到炮火支援，对准一左一右两辆正在开炮的日军坦克（绿色的），轰他个鸟的！全炸翻后右边的我军坦克就可以顺利开过去了。全队在后门集合，突然一名日本兵打开门杀死了一名队友，虽然这可恶的家伙瞬间就去了地狱，但刚才还活蹦乱跳的战友永远也回不来了……



↑在这个位置呼叫炮火将两架坦克炸成废铁，下边的敌兵最好都先干掉。

Mission 03

消灭飞机旁的日军—用火焰喷射器烧毁敌军碉堡—用火箭炮炸毁日军坦克——消灭从高射炮阵地下面爬上来的敌人。

有战争就会有牺牲，或许你可以说美国星条旗上的五星是用人的尸体堆起来的，但这就是战争。没有人会在乎战争会死多少人，只要能赢得胜利……

火焰喷射器

部队继续向岛内推进，调查日本飞机时遭到人肉炸弹袭击，同时还冲出大批自杀式冲锋队。都解决后继续向前推阵地，这里万岁冲锋男很多要小心，来到一个有两个机枪眼的碉堡前，那个背着火焰喷射器的兄弟被打死后上前捡起他留下的家伙，对准机枪眼往里喷火，里面的人就都会被炸死烧死。跟着队友通过碉堡来到一片开阔地带，用火焰喷射器烧死冲过来的冲锋男，藏在树上的家伙就连人带树一起烧个精光好了。



阵地战

一栋大楼前的阵地需要从左侧绕过去，卡车后面有M1加挂的枪榴弹，用完后回来还能补充，对付扎堆和藏着的敌人很有用。过去后来到一场大规模的阵地攻坚战，不要指望我方的坦克和友军能做什么，你要做的就是去前边战壕里拿火箭炮，把对面阵地前的几辆无比嚣张的日军坦克轰掉！火箭炮要两发才能干掉一辆坦克，最好找个安全的掩体对准了轰，炮弹用完了可以回战壕里补。解决后跟着队友冲进高射炮台，将里面的敌人全灭后楼下冲来大批敌军，这里敌人是无限出的，且两辆坦克火力非常猛，玩家需要做的是守在中间的梯子口打死一定数量爬上来的敌人，我方轰炸机就会随后赶来把下边的敌人炸个精光，搞定收工。

Mission 04

用狙击枪暗杀对面的敌人——在大楼上与敌军狙击手对决，将之消灭——掩护友军冲过封锁线——狙杀德国军官。

世界的另一头，欧洲已经被染成了一片灰白色，1941年，纳粹德国在希特勒的指挥下已经占领了大半个欧洲，并用飞机对英国进行无情地轰炸，另一方面苏联也在战争中节节败退，苏联红军在斯大林的领导下尽一切可能进行着顽强抵抗……

狙VS狙

凄惨的斯大林格勒，德国兵走后从一片尸体中爬起来，跟着苏联老队长爬到水池边上，拿起狙击步枪狙杀对面闲聊中的德国士兵，左中右各三对，再干掉冲过来的一名敌人和一条狗后跟着队长一路冲到右边的楼里，在一栋楼上遭到敌狙击手伏击，这时要用狙击步枪和对面楼上的狙击手对狙。敌狙击手的位置在对面楼上的最高层，会在几个窗户间来回跑动换位置。打开狙击镜看准



↑看准狙击手跑的窗户位置，即可以逸待劳狙杀之。



黑影跑到了哪个窗户旁边，隔上一两秒后按左摇杆屏气，看到黑影出来后立刻扣动扳机狙杀！高难度下给你的机会只有一次，一定要看准了！

狙杀德国将军

跟着队长一路前行，途中被敌军发现，火焰喷射器烧房，要按住B键趴下匍匐前进才能通过，然后一路快跑，慢了就没命。从一扇窗户上跳下后和友军会合，跟着队长从楼上走，在几处窗户口为楼下的友军打掩护，主要是用狙击枪干掉几处火力猛烈的机枪点，最后来到一处广场的楼上。这里唯一要做的是坐在一辆车上的德国将军，不要管下边的敌军和狙击手，那辆车会在中间接人然后向右边马路上开去，看到后立刻射杀开车的司机，那名将军就会弃车逃跑，瞄准了一枪杀掉！随后跟着老哥条到后面的水池里完成任务。

Mission 05

与友军一起冲到战壕区——用反坦克火箭炮摧毁五辆德军坦克——与友军一起前往敌本阵——消灭敌本阵内的全部敌军。

3年后，纳粹德国在苏联及盟军的长期抗战下已经疲惫不堪，全线都遭到了重创，开始局部撤退。苏联红军开始反攻，收复失地的同时逐渐将战火推进到德国本土，战争局势已经完全倾斜到反法西斯盟军这边……

摧毁敌坦克阵地

主角又被抓住了（我为什么要说又？），被苏联老队长救下后跟着友军大部队向前杀。这是游戏第一次和德军正面交锋，德国兵不会向日本兵那样玩自杀式冲锋，相对也比较好对付，稳扎稳打沿着战壕向前推进。来到一栋房子前看见数辆德军坦克在发飚，扛起旁边的反坦克炮照准了轰，两发报销一个，往前走还有几辆，注意挨上一发后坦克会后退并向玩家开炮，别被轰死。在这里不要只扛着炮还要留把枪在手，坦克身边还夹杂着不少敌步兵，有把机枪的话就能比较轻松通过。车库前队友调查时门被炸开，开出一辆坦克，不要在正面和它打，坦克车前的机枪实在是太猛了。干掉后沿着小路随大部队继续向敌军本阵推进。

制压敌军本阵

敌军本阵人很多火力很猛，不过有机枪和反坦克炮可用。开来的运兵车一炮就连人带车全炸上天。高处的塔楼也能用炮轰掉。帐篷营地附近敌人相当多，还有重机枪火力压制，不要客气了，机枪手雷上去招呼就好了。或者可以从帐篷后面迂回过去，看见敌兵离得很近就上刀子，德国兵近战本领比日本人差远了，一刀一个轻松愉快。都解决后继续向前，在公路上苏联队长站上坦克一起品尝胜利的美酒。



↑坦克一开始不会注意你，但开一炮后就会猛烈地向你射击。

↓敌本阵掩体很多，合理利用会让战斗变得很简单。



Mission 06

利用烟雾弹冲过机枪压制点—消灭第一座日军火炮阵地—运用喷火器等武器消灭第二个火炮阵地—消灭第三个火炮阵地。

画面转回太平洋战场，美军与日军的激战进入白热化，每一座岛屿，每一个阵地，都会留下无数的弹片与无数的尸体。为了加速战争的进程，美军动用了大规模的超常规武器——火焰喷射器。热带雨林与日本士兵都在火光中熊熊燃烧……

熊熊燃烧的岛屿

本关没有什么特别任务，要做的就是和友军一起配合火焰喷射器把日军烧个精光。一开始拐弯处先按LB键扔颗烟雾弹，听到队友说“GO”后跟着冲过去。这里地形狭窄，敌人众多，要十分小心敌人扔来的手雷。火焰喷射器的的威力很大，但射程有限，远处的敌人还是要用枪来打，枪推荐小日本的100轻机枪，简单实用。这里经常会碰到多个冲锋男一起冲过来，只要听到那万恶的“万岁”喊声就要准备好了，第一时间用喷火器烧死冲过来的家伙，或者来不及上刀子也行，而且要掌握好反刺刀的时机，关键时刻能救一命。树上经常会藏着打冷枪的日军，枪不容易打到，用喷火器把树一把火烧光是最好办的。对于日本兵这种不要命的牲畜来说喷火器+烟雾弹确实是最好的搭配。走的时候注意有些地方有敌人的暗堡，里面有打冷枪的敌人，手雷或喷火器招呼，进入坑道后先赏里面几颗雷，炸得差不多了再进去，小心脑袋顶上还会有人打冷枪，也烧死就行了。最后坑道后的阵地先扔两颗烟雾弹，再上去对准日本鬼子把他们烧成肉干吧！

在老兵难度下，本关一定会让玩家感到抓狂，一定要结合烟雾弹掩护前进以躲避无处不在的敌人冷枪。



↑日本兵被烧死后挂在树上的样子很搞笑，这也是活该。



↑本作对日本兵的“优厚待遇”就是最残忍的喷火器。

Mission 07

运用重机枪等火力攻占山上的火炮阵地—跟随友军坦克攻往山洞口—进入山前往沿海炮台阵地——消灭敌军压制炮台阵地。

贝里琉岛战役已进入最后阶段，岛上的日军仍然在坚守最后的阵地。美军方面，太平洋舰队主力已开进岛外海域，但由于日军仍然持有对海上威胁很大的炮台而不敢贸然进攻，陆战部队的任务，就是前去消灭盘踞在炮台附近的敌军……

挺进沿海炮台

美军部队乘坐坦克向炮台附近进发，沿途遭到敌袭，改为步行前进。前面是一个山坡型的阵地，上边有几挺大炮和大量的敌军。建议从左边小土坡上绕过去，注意几个过来打枪的鬼子，临近山坡时用机枪对准山上一通狂扫，大炮就会炸掉。跟着战友冲过一个有高射炮台的阵地，前面还是上山，上面都是敌人，左边拐弯处有个鬼子记得打死，别被阴了。看到我军用喷火器的坦克后就靠上去，跟在坦克后面走，敌人都会被坦克的火烧死，之后进入坦克左边的山洞里。前面这几个阵地战最好稳打稳打，手雷用好了能省不少事，优先打重要的目标，不要硬冲，尤其是高难度死得会很惨。

消灭炮台敌军

山洞内七转八拐每隔一个洞厅都有两条路可走，但最后都是通到沿海炮台的，走哪边都可以。这里的日军都会藏在拐弯处的掩体里，拐弯时最好用手雷开路，冲锋男还是少不了要注意，这里洞厅内的大量掩体可以有效地掩护我方的进攻，到最后的炮台，一左一右各有一个，先把左边的人配合手雷干掉，再过去横着把右边的人给突突了就OK了。



↑左边这个喷火坦克过来后就赶紧过去跟在后面，让它来开路。不过记得之前把左边那个该死的敌人干掉，跟过去后也要帮着用枪扫荡一下坦克周围的残敌，因为他们还是会主动打你的。

↓消灭沿海炮台的敌人后终于迎来了一场大战役的胜利。



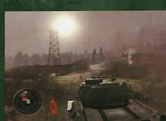
Mission 08

消灭平原上的敌坦克部队——轰掉所有的炮台与塔楼——轰掉敌军碉堡——压制反坦克阵地——消灭剩余的敌军坦克部队。

1945年，苏联红军对德占领区发动了大规模的攻势，并接连取得一系列胜利，欧洲东线逐渐被苏联所占领。作为本土最后一道防线，德国最精锐的装甲师团与苏联坦克部队在平原地带展来了壮烈的大决战，决定欧洲命运的一战开始了……

坦克大决战

玩家驾驶苏联T34坦克在平原上与德国坦克部队进行决战，并摧毁反坦克基地与反坦克炮台为友军前进开路。操作坦克的方法最好先熟悉一下，尤其是转向，坦克的炮塔可以360度旋转，车体可以正着走也可以倒着走，还是比较灵活的。在本关屏幕左下角的雷达会起大用，敌坦克的位置会标注在上面，对坦克战时不要停下来发炮，要尽量边走边打，如果不习惯走动中动准星可以在坦克的行进中使准星移到对方车体上，看见准星变红就开炮，效果很不错。开炮尽量打敌车体的上部，比较容易一击必杀。反坦克阵地和碉堡用炮轰比较好，不推荐用火烧，一来射程有限，二来地形高低不平火焰不好瞄准。打碉堡时要对准碉堡的窗户向里面轰击，能把人全炸死。这关主要还是考验玩家的战车操作技术和移动中发炮的本领，要善于观察雷达的指示。在某些时候，开过去与敌坦克打近战其实比远距离对轰有效率得多，而且能利用移动扰乱敌人的火力，所以不要待在一个地方死缠烂打，苏联的坦克本就是以机动力优秀著称的。高难度下，尤其是老兵难度，敌方的火力可以说是噩梦级别的，不仅敌方坦克，躲藏在草丛里的反坦克兵也是甚为头痛的，不仅威胁极大，还难于寻找，所以要注意观察敌方弹道的位置。





↑这位苏联老队长是本作给人印象最深刻的人物了，勇敢，重义气。

Mission 09

在右边房屋的二楼用火箭炮炸毁对面的机枪点——消灭旅馆内部的数波敌军—跟随友军回到街道—干掉两个二楼的火箭炮。

最强大的装甲师团被全歼，纳粹德国大势已去，开始收缩撤退。苏联红军开始进攻德国本土，东线由北向南对德国成包围之势，力图一举消灭残暴无道的纳粹法西斯政府……

街头巷战

苏联步兵部队搭乘火车进入德国本土，与先行到达的装甲部队开始向首都柏林进发。跟随着大部队往前走，在两栋民房前遇到德军的阻击。这里最好先抢一把机枪用，然后杀进右边的民房上二楼，看见对面大楼上有敌机枪点火力压制，友军过不来，扛起手边的火箭筒给他一炮让他彻底哑火，友军部队就能顺利通过了。下楼跟着友军穿过楼道，等坦克把墙壁撞开继续前进。进入一栋旅馆样子建筑的庭前，有不少德军在守着大门口，利用掩体层层推进，二楼还有个机枪点，手头还有火箭炮的话就赏他一颗好了。

胜利进军

进入旅馆（豪宅？），院子里没人，上到二楼在一个房间突然遇到大批敌人伏击，掩体和友军都很多不难对付。来到刚才院子里看到的机枪点处，拿起机枪把对面的敌人都扫了，注意上边还有一个。完事后刚才看见轰火箭炮的应该也哑火了。（这个地方有个扑克牌，就在机枪点路口的右边，从一个低反掉下去就可以看到。继续跟着友军走，干掉几个拦路的敌人后重新来到街道上，雄壮的歌曲响起，随着坦克隆隆的轰鸣声，苏联部队发起了总攻，德国兵狼狈逃窜，这里要注意的只是两个楼上使火箭炮的，都干掉后跟随友军继续向深处挺进，胜利的脚步已势不可当，法西斯只有失败的命运！



↑在这里用火箭炮把对面的机枪点轰掉，下面就都清净了。

↓苏联红军勇往直前，势不可当！德国残余力量已无法抵挡！



Mission 10

跟随战友杀进大楼——消灭内部的敌军冲到街道上——掩护友军向德军阵地冲锋——进入下水道——消灭下水道的敌军

苏联红军将矛头对准了纳粹集团统治的首都——柏林。这个曾经发动席卷全欧洲战争的中心如今已经到了它生命的最后时刻，攻克柏林，欧洲战线最后的一战开始了……



↑雷雨交加中的柏林，这座城市就像纳粹党旗一样风雨飘摇。

雨中的柏林

一上来就看到苏军杀了一个德军俘虏，跟着队友前进，闪电交加着细雨冲刷着这座末日的城市。在大楼内用建筑物做掩护与疯狂的敌军周旋，缓慢推进，二楼走廊上有很多敌人，隔着窗户将他们逐一消灭。有一个架着机枪的窗户口可以看到大街上德军正在与我军进行巷战，顺手扫他几个好了。一间屋子中间有一个洞可以直接跳到楼下，注意拐弯处的敌人，把大门口的残敌消灭后来到大街上。这里的风景甚是凄美，风雨交加吹打着摇摇欲坠的纳粹党旗，德军仍然在做着最后的顽抗。这里没有什么难点，我军的坦克部队会根据前方敌人的情况缓慢向前推进，注意跟上，把不知死活的德国残兵消灭干净。之后来到一个防空洞口，苏军放火烧死了几个投降的德国士兵，天空中导弹雨袭来，跟着队友进入地下防空洞。

下水道

这里居然是一个城市的下水管道，而且还有不少德国兵在这里。这里视线很差，交战时注意别把灯打坏了不然会漆黑一片，当然也可利用之来快速接近敌人。"鸡尾酒"火焰弹可以用来临时照明，还能顺便烧死敌人。来到下水管道的尽头，正与敌人酣战之时里面涌来波涛一般的水流，两军士兵全部被冲入水底……

就在此时，苏联第三集团军开始了大规模火力炮击，柏林成为了一片火海



↑这幅场面让人想起了"战争是没有绝对正义的"。

Mission 11

用飞机上的机枪炮位消灭海上的敌舰——对抗敌军的战斗机——营救跳水逃生的友军船员——迅速消灭白色的日军敌船。

世界的另一头，太平洋上的日军也快走到了尽头。丧心病狂的日军发动了"神风"作战计划，大量舰艇和飞机用自己的身体当炮弹撞向美军舰队，这种事情当然绝不能再容许发生……

海上拦截

这关玩家搭乘的是一架多炮位的大型战斗机，作为上面的炮手与海上的敌军作战。玩家会在几个炮位间来回交换，炮口可以打机枪，后面的位置还可以开炮。射击敌战舰时主要打腱桥和后面的弹药库附近，还有会开炮的舰炮。几个回合后空中飞来日军飞机，升到高空和他们周旋，飞机速度太快不太容易打，不过他们的攻击频率并不高，对准一个地方瞎猫撞死耗子也能打下几架来。之后回到海面，发现友军舰队遭到神风敢死队的自杀式袭击，大量舰艇受到重创，船员纷纷跳水逃生，下面就需要去营救这些落水的船员们。



↑有几艘日军战舰火力相当猛，尽量快速将其消灭。看看屏幕上的枪眼，如果是现实的话早没命了，不过话说回来这架飞机也够逆天的。

营救落水的船员

从飞机上拆下一支机枪，放下皮滑艇前去搭救船员。救人的时候敌小型战船还会从玩家攻击，注意白色的船只是日军的，有英文名字的是我军的，不要打错了。打的时候看见提示就按下X键拉上来一个，放心救人的时候是无敌的，之后继续向敌船射击即可。敌船出现的位置是不固定的，注意会活动的白色船只，他们的火力很猛，要在出现的第一时间击毁。救完人后上飞机还要打几架日本飞机，随便开几枪就差不多过关了。这关考验的是玩家的观察力与反应力，要第一时间消灭出现的敌人。

↓救人的时候是无敌的，利用这个可以来躲子弹。不过白色的敌战船还是要尽量第一时间消灭，它们的火力太强了。



Mission 12

在灌木丛地带利用掩体冲过敌人的碉堡—用遥控炸弹炸毁三个碉堡—沿山路迂回到敌碉堡的后方进入—消灭碉堡内的敌军。

1944年末，美军的攻势已经推进到东南亚接近日本的一带，这一带的日军凭借着复杂的地形与坚固的碉堡进行着顽抗。美军决定采用攻坚战拿下这些日军赖以生存的军事据点……

摧毁碉堡

一开始的灌木丛很高，造成视线不算太好，来到一对花丛时会遇到日军冲锋队的袭击，小心应付。往前是一个依山的碉堡阵地，在每个掩体间迂回前进，绕到碉堡下方时注意右边还有个鬼子埋伏。通过瀑布后来到地下暗堡处，先消灭前面零散的敌军，然后对准碉堡眼按方向键左把遥控炸弹扔进去，按RT键引爆，连人带碉堡一起炸掉。往前走另一个也如法炮制，干掉后左边山坡上会出来大批敌人向这边开火，可以从右边的桥上绕过去解决他们。这里火焰喷射器还是很好用。前面还有一个碉堡，也用炸弹炸掉，跟着队友进对面的门上山。

↓这个让人想起了4代中相当出彩的C4炸弹，效果也很像。



攻占山顶据点

一路上山突然坦克被轰炸，前面出现一座依山而建的大型据点型碉堡，这里山上和右边全是敌人的火力点。一定要从坦克被炸掉的地方往左走，贴着边从左边绕过去，这里山上的敌人打不到你。路上有几个冲锋男，在山坡上先用枪掩护队友冲过去，再一起向前过桥洞，这里不能硬冲，单打独斗的话是很难过去的。在有辆卡车的地方右转进入碉堡内部，这么窄的地方当然是喷火器伺候，爬上梯子后一路烧着走，日本的膏药旗也烧个精光吧。把碉堡里面的敌人都干掉后山顶上还有几个敌人，都消灭后就可以过关了。



↑这算是游戏中最后也是最强的一个碉堡了，相当难对付。

Mission 13

通过地道消灭数名敌军军官——消灭疯狂的日军进入寺院——炸毁数个火炮阵地—坚持到呼叫飞机炸毁两间寺庙。

1945年，美军的登陆部队已经登上日本本土，但日军仍然不顾一切地进行顽抗，作为大部队进驻的前哨，小分队突入神社地区，攻占被日军作为处点的寺院……

寺院激战

在日本本土的战斗，也是与日军的最后一战。刚走了一段一名战友被打死，捡起他身上的弹药后继续前进，在地道内干掉几名正在开会的日本军官（这里颇有些日式恐怖电影的感觉），上来后在寺院门口遇到大批敌人拦截，这里到处都是喊着"大日本帝国万岁"、"天皇万岁"的冲锋刺刀男，有时还一来好几个，要时刻做好打肉搏战的准备，手里常备一把带刺刀的枪最好。进入寺院后，先把远处打冷枪的人射掉，换上刺刀往前走，又会冲来好几个冲锋男，全部戳死。来到广场前，左下手有大型手雷可用，用这东西把正前方的大门楼炸掉就能走了，两个炮坑也能用雷炸掉。寺院里的日本兵数量不少，依靠掩体和刺刀一边打一边前进。在这种近似巷战的地方手雷能发挥出奇的作用，扔几颗能省去很多麻烦。

胜利万岁

进入寺院深处的四合院式广场，几名假装投降的日本兵用自爆又炸死了一名战友。随后对面大批敌人在烟雾弹的掩护下蜂拥而至，换上刺刀拼吧，这里你会深刻体会到抗日电影中八路军与日本鬼子拼刺刀时的那种惨烈情景，一定要用好反刺刀技术，不然几乎活不过去。如果不擅长拼刺刀的话躲在进来时过道拐角处的铁桶那里，看到有人冲过来就一枪撂倒。先后呼叫飞机把前面和右边的寺描房子给炸掉就is over了。



↑和小鬼子打仗不学会拼刺刀是不行的，不想拼都得拼。



Mission 14

消灭两所大楼内的敌军来到集合地点—哨音响起开始进攻国会大厦—炸掉四门反坦克炮台—火力掩护友军冲进国会大厦。

1945年4月28日，苏联红军已经进抵柏林市中心，并对国会大厦形成完全包围，驻守其中的德军守敌拒绝投降，随后，苏第三突击集团军向国会大厦发起了强攻……

突破街道

被队长从下水道中拉出来后，已经看到我方部队已经对国会大厦发起了进攻，跟着战友一路前行，来到一栋大楼前遇到敌军的顽强抵抗，火速从左边绕上去，把看到的敌人都突突了，跟着来到集合地点，享受一下血战前的宁静吧，虽然只有几秒钟……

攻进国会大厦

哨音响起，总攻开始！国会大厦前已是一片枪林弹雨，德军的抵抗十分疯狂，其中还夹杂着穿黑制服的党卫军。这里的任务就是要炸掉四个炮台，前面有两台后面有两台，分别炸掉前后两台后



↑把国会大厦前的四个炮台都炸掉，注意顺序。



↑德军中最精锐的党卫军把守着国会的大门，消灭他们！

都会给检查点。前面两台要从左边过去，把炮台附近的敌人都扫光，上去按下X键按好炸弹解开，一声巨响后炮台就报销了。再把一边的一台也炸了。之后向里推进，用友军被炸毁的坦克做掩体向左前方的那架炮台推进过去，注意右边的房子里会不断冒出敌兵，这里敌人火力非常猛，且成交叉之势，把左边的炮台炸掉后到右边的那台附近守军就开始向大厦方向后退了，等于是空门。炸完后设法把两所房子里的人都干掉，来到大厦台阶前，大批党卫军从里面涌出，上边还有辆会发炮的坦克，这里敌人火力比刚才还要猛，跟着旁边苏联老队长的步伐层层向上推，消灭一定数量的党卫军后大厦门前的一根柱子倒塌，扛红旗的哥们被一名党卫军用喷火器烧死，没有时间悲伤了，扛起红旗杀进去吧！

Mission 15

消灭大厦一层与二层楼梯间的敌人冲上二楼—运用狙击枪消灭全部喷火器敌人—消灭全部敌人—拿起红旗插上旗杆。

希特勒在他的总理地下室内与情人爱娃举行了婚礼，随后双双服毒自杀。前面，苏联红军已经攻入国会大厦，疯狂的党卫军仍然在死守着每一个楼层，每一个角落，最后的战斗打响了……

冲上二楼

一开始的大厅就会遭到一楼和二楼敌军的疯狂火力压制，露头时间稍长一点就会被乱枪打死，一定要蹲着走，这里右边有敌人的三叉火力很难通过，建议从左边走，先靠着沙发把左边桌子后面的敌人打死，迅速跑过去再解决对面的，大厅中间的人小心射掉，上二楼时也最好从左边上，右边上来的友军会吸引走一些火力之后进入会议大厅。

射杀喷火器者

先从右后面的楼梯上到二层，在右边最里面有把狙击步枪，子弹不要浪费，把楼下和友军对峙的几名德军狙死，主席台那里会跑下来两个用喷火器的，就打这两个人！友军开门后下到一楼，把所有用喷火器的干掉，这里不一定要用狙击步枪，留点子弹后面会有大用。搞定后往主席台那里杀过去，队友把门撞开后跟着来到二走另一侧，打死几名敌人后进入最后的区域。

红旗插上总统府

上几个楼梯来到旗杆前的大顶篷，这里的火力非常密集，既有机枪点也有火箭筒，还有大批敌军疯狂扫射+扔手雷。不过有把狙击步枪的话会变得很简单：开镜先把最远处楼上落单的那位仁兄狙掉，再向左移把他右边的那个机枪点狙掉，再向右移把左边楼上用火箭筒的人狙杀，然后就没威胁了，想继续挨个狙还是拿机枪慢打随意。全灭后扛起苏联红旗去旗杆那里，老队长帮着砍死一个手贱的纳粹军官后把红旗插上旗杆，欢呼吧！我们胜利了！！

美国向日本广岛和长崎投下了原子弹，无数的生命消失在蘑菇云的灰尘中，之后，1945年8月15日，日本裕仁天皇发布"终战诏书"，宣布日本无条件投降，8月23日，在中国的日本军队放弃抵抗向中国军队缴械投降，第二次世界大战宣告结束。



↑这是最后的考验了，狙击步枪将发挥决定性作用。之后就是激动人心的结局了，把全部的子弹送给敌人做陪葬吧！

特别关 纳粹僵尸

通关后出现奖励关——纳粹僵尸，这就是一个打高分的生存模式。

这是一个很有意思的特别奖励关，通关一遍后就会出现在选关项的最后一栏。这个模式没有过关这说，玩的是争取更高的分数，已及考验自己能打到多少轮。

僵尸关的场景是一个大屋子，四周有窗户，但你出不去，身穿纳粹党卫军服装的僵尸会从这些窗户爬进来袭击玩家，僵尸虽然没有枪只会近身攻击，但攻击力极高，一般被抓两三下就会没命，且不能接续，也就是只有一次机会。玩家要做的是尽可能多的消灭一波又一波袭来的僵尸，随着波数的提高僵尸的耐久会越来越高，速度也会越来越快，波数用左下角的竖条表示，自信的你能打到第几波呢？

僵尸模式中得到的分即是本次可以使用的钱，钱可以用来买枪，还可打开一些障碍物来到旁边的房间以及二楼，得钱（分）的手段主要是打僵尸，打死一只和打中僵尸一次都会给一定的钱，把窗户上被打破的木条钉上也会给钱，钉一根给10块……有时打死僵尸会出现道具，"骷髅头"为30秒内打中僵尸一率一击必杀，"原子弹"为全灭场景内所有僵尸，"X2"为30秒内所得金钱翻倍，都是很有用的东西。

这里推荐二楼背靠窗台右手边有楼梯的地方，这里是最省心的，如果你是从一楼另一个房间的楼梯上来的没动右手边的障碍物，僵尸就只有对面门和窗户两个地方能进（需要先花2000块钱），这里死守轻松愉快。这个模式可以多人合作，分数到一定程度还会在一个箱子里奖励武器，有一把镭射枪是流程模式中没有的，威力非常大，对僵尸都是一击必杀，就像电磁炮一样，拿到手的话会轻松很多！





↑镭射枪命中僵尸后还会爆炸，既好用又爽快！僵尸的波数越高获得的几率越高，多人人手一把更是无敌！

FALLOUT 3

废土欢迎你 生存指南手册

XBOX 360 X360	本刊译名：辐射3			2009年10月28日
	动作角色扮演	Bethesda Softworks	59.99美元	美版
	DVD	1人	183KB	17岁以上

《辐射3》发售后短短两周全球销量就接近500万份，足见其在欧美玩家心目中的地位。本作的开发可谓几经波折，前两作创下的超好口碑再加上漫长的等待，足以吸引众多FANS们为之疯狂。游戏非常的自由，你可以按传统游戏的玩法，也可以做个孤独的流浪者，体会在变异生物遍布的废土生存是如何的艰辛。由于本作可供探索的要素太过丰富，所以本次攻略将以对大家最为有用的内容为主，相信会对大家的生存之旅有较大帮助。　□文/北斗

>Pip-Boy 3000使用说明

当你16岁的时候，会得到一个“Pip-Boy 3000”作为生日礼物，这个就相当于游戏中的主功能菜单，要想玩好本作，必须熟练掌握好这个强大工具。Pip-Boy 3000主要有三大功能：状况（Stats）、物品（Items）以及数据（Data），其中每一大项下面又有众多小功能，下面我们将逐一详细介绍。

TOPIC 状况(Stats)

可以查看人物状况（Status）、现有属性点（S.P.E.C.I.A.L.）、现有技能（Skills）、专长（Perks）以及道德/评价（General）。

其中人物状况又有CND、RAD以及EFF三项。CND显示主角身体各部位现在的情况，每个部位都有一条独立的健康槽，如果该部位的健康槽空了的话就会坏掉。想要恢复受伤部位的话可以通过使用医药包（Stimpack）来治疗，使用医药包的方式有两种：一种是针对全身的恢复，这样各部位都会获得一定程度的恢复；另外一种是专门针对特殊部位使用，只对使用部位有效，恢复程度很高。平常有多留意自己的身体状况，尽量避免部位受损。

RAD表示主角的受辐射状况，与环境的互动（例如在野外洗手、冲马桶等）或是吃喝受到辐射的食物都会加剧受辐射值。通常情况下，主角能够忍受一定程度以内的辐射，但是辐射过度的话就会影响主角的身体，有可能造成行动迟缓、视野模糊等后果，严重时甚至会直接导致死亡。降低辐射的方法主要是找医生进行治疗或是使用道具RadAway，另外也可以通过使用Rad-X来暂时提升对辐射的抵抗能力。

EFF则可以显示目前玩家采取的各项行为对主角的有利或是不利影响，包括穿上一件护甲或是受辐射损伤等等。

TOPIC 物品(Items)

可以查看和装备武器(Weapons)、服饰（Apparel）、辅助药品（Aid）、杂物（Misc）和弹药（Ammo）。每样道具或是武器装备等都有着相应的属性或是数值描述，以下是各属性的介绍：

DAM：武器所能造成的杀伤力

DR：衣服或是盔甲所能提供的防护力

WG：重量，主角的负重能力与STRENTH数值密切相关，负担过重将会造成移动缓慢甚至无法移动

VAL：价值，卖出所能换取的Caps

CND：物品情况，所剩槽越短，效果越差

EFFECTS：装备后的效果，加持还是减持等

TOPIC 数据(Data)

可以查看当前地图（Local Map）、世界地图(World Map)、探险(Quests）、要点（Notes）和收音（Radio）。当前地图上对目前所处区域有详细的显示，可以通过方向键或是左摇杆来拖动地图，也可放大缩小；世界地图对在大地图上的冒险非常有帮助，探出一定数量的地点后就能开启快速传送功能，在世界地图上选取去过的地点就能直接到达，不必再用腿走着过去；探险表示的是已经完成和目前正在完成之中的各项任务（包括主线和分支）；要点可以帮助玩家快速整理出头绪和当期要做的事；在大地图上有一些广播电台，只有到达其播音范围内才能进行收听。

>道德系统:做个好人还是恶棍?

继承了系列的传统，《辐射3》中依然有道德系统的存在，本作非常自由，玩家可以将其当作一个RPG版的GTA：你既可以老老实实的去做主线任务，或是把主线任务丢在一边先花上大把时间把那些形形色色的支线任务做完，甚至是根本不管什么任务，干脆在废墟版的世界中当个我行我素的流浪者都可，这才是辐射系列最大的乐趣。同样，游戏中玩家的一言一行都会影响到别人对自己的评价，有的会增加好评，有的会增加恶评，而所谓的道德，也就是Karma值。虽然这类系统在如今的不少游戏中都存在，不过作为一款RPG游戏，辐射3在这一点上做得非常好。例如在与人对话时往往有多种选项可以选择，即便是主线任务的完成方式也提供了多种途径，其中有好人路线也有恶人路线，你甚至可以将某些重要的NPC杀死，虽然这会让你完成任务的难度提高许多，但并非无法可想。当你的Karma值在-1000到-750间时，评价为“Very Evil”；在-749到-250间时，评价为“Evil”；在-249到+249间时，评价为“Neutral”；在+250到+749间时，评价为“Good”；在+750到+1000间时，评价为“Very Good”。

TOPIC 哪些行为影响道德值

玩家的某些特定行为会影响到Karma值的增加，除了以下所列这些行为之外，去教堂捐钱也可以获得正面的Karma值，增长数量与捐钱数量成正比。

行为	对Karma值的影响
杀死一个“坏”人或怪物	无
杀死一个“很坏”的人或怪物	+100
杀死一个“中性”或是“好”人	-100
杀死一个“中性”或是“好”的怪物	-25
从一个“中性”或是“好”人或是没有负面评价的帮派成员处偷窃	-5/个物品
自由探索时的正面行为	+50或更多
自由探索时的负面行为	-50或更多
给城外的乞丐一瓶纯净水	+
给Megaton的Walter金属部件	+

TOPIC 不同评价对玩家的影响

正派（Good或Very Good）：野外的袭击者一定会攻击你；开启正派相关的成就；能够在Vault 87雇佣福克斯（Fawkes）、在Citadel雇佣Star Paladin Cross；与负面角色对话时更难完成Speech挑战；如评价达到“Very Good”，可能从正面角色处得到金钱或是弹药。

中性（Netural）：野外的袭击者一定会攻击你；开启中性角色相关的成就；能够在Rivet City雇佣Butch，在Tenpenny Tower从Tinker Joe处雇佣Sergeant RL-3；不会被正面或是负面角色攻击。

反派（Evil或Very Evil）：与负面角色对话时更容易完成Speech挑战；开启反派相关的成就；能进入Paradise Falls；能够在Megaton雇佣Jericho，在Paradise Falls雇佣Clover；能在Paradise Falls的Pronto处购买Dart Gun的设计图纸；与三狗交谈时有特殊对话。

>电脑破解与开锁

在废土的世界里存在着许许多多的电脑终端，想要进入这些电脑终端就必须有密码才行，大部分情况下我们需要自己动手尝试进行破解。与破解相关的那些专长中有一个可以多获得一次机会的“Computer Whiz”绝对不要选。因为尽管破解的时候只有四次尝试机会，全都失败的话就会无法进入，但是我们可以在失败三次后先退出再重新进入，这样就又有四次机会了，所以那个专长纯粹是浪费。

破解电脑也是有技巧的，每当你选择一个英文单词之后，右边的command line会告诉你你选择的单词总共有几个字母和正确答案是相同的，注意这个所谓的“正确”必须是单词及其所在位置同时与正确单词相符才行，只是字母相同但是位置不同的话同样不算是正确。

破解的时候先观察屏幕上的所有单词，你会发现有不少单词相同点很多，例如所含字母类似等等。以这几个单词为主要目标，然后选择一次就能知道一共有几个字母，之后的选择和推理就要简单许多。

而关于开锁，建议将上方的发夹分为左、中、右三个位置，先将其转到一个位置，然后拧下面，如果震动明显就不要继续，否则会把发夹弄断，下面换个方向拧，如果还不对就将上面的位置换一个，继续上述步骤，如此即可很轻松的开锁成功。

>S.P.E.C.I.A.L.属性说明

所谓“S.P.E.C.I.A.L.”，其实是主角的七大属性首字母的缩写：Strength（体力）、Perception（感知）、Endurance（耐力）、Charisma（魅力）、智力（Intelligence）、敏捷（Agility）和运气（Luck）。下面是对各属性成长时对主角各项能力和技能的影响情况详细说明：

属性名	特征	相关技能	具体作用
Strength	负重	近身武器	每加1点增加10点，Melee Weapons+2
Perception	地图标记精度	爆炸、能力武器和开锁	每增加1点，Energy Weapons+2, Explosives+2, Lockpick+2
Endurance	体力和防御力	徒手攻击力、大枪械	每增加1点，体力上限增加20点，Big Guns+2, Unarmed+2
Charisma	交际能力	交易、口才	每增加1点，Barter+2, Speech+2
Intelligence	每级获得的技能点数	医药、修理、科学	每增加1点，升级时获得的技能点数多加1点，Medicine+2, Repair+2, Science+2
Agility	AP点数	小枪械、潜行	每增加1点，AP点数多加2，Small Guns+2, Sneak+2
Luck	会心率	所有技能	每增加1点，会心率+1%；每增加2点，所有技能点数+1

游戏刚开始当你还是婴儿的时候，有一个步骤就是翻看《you're special》的书，书中是对各属性的介绍，最后会给你分配自己属性点的机会，最初自己的各属性都是5点，同时有5点富余的属性点可供分配。在这次分配的时候玩家可以在1-10的范围内调节各属性值，对于哪几项属性最为重要的问题，小编自己的分配方式是将智力Int点数加满，然后再多加敏捷Agi，最后再稍加了少许感知Per。这样以后升级的时候就可以每次都多获得1点技能点数，高敏捷可以得到更多的AP点，再加上其相关的小枪械技能在初期乃至中期都很好使，所以也很重要，加感知则是为了以后尽快出狙击（Sniper）创造条件。个人感觉本作中实在不适合向肉搏系发展，还是隔远了拿枪射比较有安全感，所以在属性点的分配上也是以此为前提进行考虑的。



←最开始你的各项属性都是5点，而且还有额外的5点加成供分配。



←系列最强大的帮手——“狗狗”在本作中依然存在，而且依然的无敌强大，冒险必备！

>全技能「SKILL」效果解说

技能名称	技能解说
Barter（侃价）	技能越高，低买高卖增幅越大
Big Guns（大型枪械）	使用大型枪械的熟练度，如：小型核弹发射器、火箭筒、火焰喷射器和加特林激光发射器等
Energy Weapons（能量武器）	使用能量武器的熟练度，如：激光手枪、步枪和等离子手枪、步枪等
Explosives（炸药）	影响手雷和地雷的伤害，以及拆除地雷的熟练度
Lockpick（开锁）	增加开锁熟练度
Medicine（医疗）	影响使用医疗针的回血量；影响Rad-X（防辐射药）和RadAway（去辐射药）的效果
Melee Weapons（近战武器）	使用近战武器的熟练度，如：刀、剑、水管、警棍、锤子和棒球棍等
Repair（修理）	技能越高就能修得越完美，武器和防具逐渐损耗会使威力减弱，影响自制武器的舒适状态
Science（科学）	影响黑电脑的熟练度
Small Guns（小型枪械）	使用小型枪械的熟练度，如：10mm口径手枪、BB枪、突击步枪和散弹枪等
Sneak（潜行）	在偷东西和扒口袋时技能越高越不容易被对方侦测到；在没被侦测到的情况下攻击对方，第一击一定打出暴击
Speech（口才）	影响特殊对话的成功率，特殊对话成功会增加经验
Umarmed（空手格斗）	空手或者使用特殊武器的熟练度，如：铜指套和动力拳套等

全专长（PERK）习得条件及效果

当主角升到2级之后就可以学习专长，与技能不同的是，专长1次只能选择1个，由于游戏中最多只能升到20级，也就是说最多只能学习20项专长，所以在选择时必须有所取舍。还有，有的专长除了等级要求之外，还必须某一项或是几项属性值达到要求才可。

名称	学习条件	效果说明
Daddy's Boy（乖宝宝）	需要等级2、INT 4	每等级（指专长等级，下同）分别增加5点Science（科学）和Medicine（医疗）技能
Gun Nut（枪械狂人）	需要等级2、INT 4、AGL 4	每等级分别增加5点Sm. Guns（小型枪械）和Repair（修理）技能
Intense Training（健身狂人）	需要等级2	每等级增加1点S.P.E.C.I.A.L基本属性，可以分配到任何属性（属性最大值是10）
Lady Killer（少女杀手）	需要等级2	在战斗中对女性敌人增加10%伤害；在和中立、友善NPC对话中可能会出现特殊对话（仅限男性角色）
Black Widow（黑寡妇）	需要等级2	如果一开始选择的是女性角色的话就是这个了，此专长和Lady Killer完全相反
Little Leaguer（职棒明星）	需要等级2、STR 4	每等级分别增加5点Melee（近战武器）和Explo.（炸药）技能
Swift Leaner（天才）	需要等级2、INT 4	每次获得经验值的时候会多10%额外奖励
Thief（神偷）	需要等级2、AGL 4；PER 4	每等级分别增加5点Sneak（潜行）和Lockpick（开锁）技能
Child at Heart（童心未泯）	需要等级4、CHR 4	在和儿童的对话中可能会有特殊对话的出现
Comprehension（超级理解力）	需要等级4、INT 4	平时的话读书可以增加相应的技能1点，有了这个技能每次读书可以额外再获得1点该技能，建议前期找到的书全留着不要读，等升到5级后再去看书，非常划算
Educated（高等教育）	需要等级4、INT 4	每次升级获得额外的3点技能，越早学越好，这个到了4级必学的专长，如果你的INT是满值的话，4级以后每次升级可以获得23点技能点数，强烈推荐！
Entomologist（昆虫学家）	需要等级4、INT 4、Science（科学）40	对变异昆虫、爬虫类增加50%伤害
Iron Fist（铁拳无敌）	需要等级4、STR 4	每个等级增加5点空手格斗的额外伤害（包括用于空手格斗的特殊武器）
Scoundrel（流氓）	需要等级4、CHR 4	每等级分别增加5点Barter（议价）和Speech（口才）技能
Bloody Mess（血腥的诱惑）	需要等级6	增加所有武器5%伤害，每次杀敌后……非常强大的一个专长
Demolition Expert（爆破专家）	需要等级6、Explos.（炸药）50	每等级增加爆破型武器20%伤害，如破片手雷和各种地雷
Fortune Finder（寻宝者）	需要等级6、LUK 5	能在容器中找到比平时更多的Caps
Gunslinger（持枪歹徒）	需要等级6	当使用手枪或者类似的单手武器时，大幅增加V.A.T.S.系统中的命中率（只限V.A.T.S.中）
Lead Belly（铅肚皮）	需要等级6、END 5	当你在喝被污染的水源时可以减少50%的辐射
Toughness（铁汉）	需要等级6、END 5	增加10%的伤害减免，最多可以叠加至85%伤害减免
Commando（突击队员）	需要等级8	当使用来福枪或者类似rifle的双杀武器时，大幅增加V.A.T.S.系统中的命中率（只限V.A.T.S.中）
Impartial Mediation（公正调解）	需要等级8、CHR 5	当你的Karma值处于中立的时候，增加30点Speech（口才）技能
Rad Resistance（辐射防御）	需要等级8、END 5	作用是增加25%辐射抵抗
Scrounger（乞丐）	需要等级8、LCK 5	能在容器中找到比平时更多的弹药
Size Matters（尺寸很重要）	需要等级8、END 5	每个等级增加15点Big Guns（大型枪械）技能
Strong Back（壮硕如牛）	需要等级8、STR 5、END 5	可以多携带50磅物品
Animal Friend（动物之友）	需要等级10、CHR 6	该特长的第一个等级只是动物不会主动攻击你，第二个等级动物会在战斗中帮助你
Finesse（无双巧手）	需要等级10	增加暴击几率，增加的几率等同与5点Luck（运气）属性所增加的暴击几率
Here and Now（立地成佛）	需要等级10	立刻升一个等级，包括升级所带的技能点数和特长
Mister Sandman（好梦先生）	需要等级10、潜行60	在sneak（潜行）状态下，碰到在睡觉的人或者食尸鬼可以选择悄悄杀死他们，每次这种方式的暗杀成功后都有额外的经验值
Mysterious Stranger（诡秘的陌生人）	需要等级10、LCK 6	用V.A.T.S.系统进行攻击的时候，偶尔会出现一个“守护天使”协调你攻击敌人，该“天使”手持0.44口径的Magnum左轮手枪，威力巨大
Nerd Rage!（愚人之怒）	需要等级10、Science（科学）50、INT 5	当你的HP（血量）降到20%以下的时候，STR（力量）属性会变成满值（10点），同时伴有50%伤害抵抗的效果
Night Person（夜猫子）	需要等级10	日落之后INT和PER属性分别增加2点（最多到达满值10点），该专长与最后一个“太阳能”专长不同，只要是日落之后就有效，不管是室内还是室外
Cannibal（食人者）	需要等级12	在Sneak（潜行）状态下，可以靠吃尸体恢复HP，但是每次进食都会减少Karma值；如果食尸的时候被人发现的话会被视为犯罪行为（马上遭到攻击）
Fast Metabolism（快速新陈代谢）	需要等级12	当你使用Stimpacks（医疗针剂）的时候，可以多恢复20%的HP
Life Giver（上帝）	需要等级12、END 6	增加30点额外的Max. HP
Pyromaniac（纵火者）	需要等级12、Explos.（炸药）60	用火的武器威力增加50%，如火焰喷射器等
Robotics Expert（机器人学专家）	需要等级12、Science（科学）50	对机器人类敌人有25%伤害加成；在潜行状态下接近敌对机器人可以永久性关闭它们
Silent Running（幽灵步）	需要等级12、AGL 6、Sneak（潜行）50	Sneak（潜行）技能加10；即使是在跑步状态下潜行接近对方也不会被发现
Sniper（狙击手）	需要等级12、AGL 6、PER 6	在V.A.T.S.系统中攻击敌人头部的几率大大增加
Adamantium Skeleton（无敌骸骨）	需要等级14	四肢所承受的伤害减少50%（只限四肢，脑袋和躯体无效）
Chemist（化学家）	需要等级14、Med.（医疗）60	任何化学药剂的有效时间翻倍
Contract Killer（契约杀手）	需要等级14	如果你杀了好人都能在他们尸体上搜出一只耳朵，这个耳朵能出售给一个特定的NPC（该NPC身份会在你学会该专长之后揭露），耳朵可以换Caps和负的Karma值
Cyborg（半机械人）	需要等级14、Med（医疗）60、Science（科学）60	增加10%伤害、污染和辐射抵抗；另外能量武器增加10点
Lawbringer（正义使者）	需要等级14	该技能与跟“契约杀手”正好相反，杀了坏人之后会在他们尸体上搜出一根手指，这个手指能出售给一个特定的NPC（学会该专长后揭露），手指可以换Caps和正的Karma值
Light Step（蹑手蹑脚）	需要等级14、PER 6、AGL 6	不会触发敌方的地雷或者地上的陷阱
Master Trader（超级商人）	需要等级14、CHR 6、Barter（议价）60	从商人那里买东西可以有25%的折扣
Action Boy/Girl（多动症）	需要等级16、AGL 6	增加25点AC（行动点数）供你在V.A.T.S.系统中使用，比较重要的一项专长
Better Criticals（强化暴击）	需要等级16、PER 6、LUK 6	增加50%暴击伤害
Chem Resistant（化学抵抗）	需要等级16、Medicine（医疗）技能60	减少50%药物上瘾
Tag!（ ）	需要等级16	可以在13个技能中Tag第四个，也就是15点技能
Computer Whiz（电脑奇才）	需要等级18、Science（科学）70、INT 7	黑电脑有4次机会，如果失败电脑就锁定了，该专长可以让你反复尝试，建议别学，浪费
Concentrated Fire（集中火力）	需要等级18、Ener. Weap.（能量武器）60、Sm. Guns.（小型枪械）60	在V.A.T.S.中连续攻击相同部位时，之后的攻击命中率会逐渐增加
Infiltrator（渗透者）	需要等级18、Lockpick（开锁）70、PER 7	开锁失败（包括强行撬锁）后，锁会坏掉，该专长可以让你有另外一次机会开坏掉的锁
Paralyzing Palm（化骨绵掌）	需要等级18、Unarmed（空手格斗）70	用V.A.T.S.攻击有几率使出瘫痪对手30秒的特殊掌击（只限空手攻击，带拳套都不行）
Explorer（探险家）	需要等级20	地图全开，也就是地图上的每个标识全部出现，可以在大地图上随意“飞”
Grim Reaper's Sprint（狂暴开膛者）	需要等级20	如果你用V.A.T.S.杀死一个对手，在退出V.A.T.S.界面的时候全部AC（行动点数）即时回复，非常好用
Ninja（忍者）	需要等级20、Melee Weap.（近战武器）80、Sneak（潜行）80	使用近战武器或者空手格斗武器时每击都增加15%暴击几率（无论是否用V.A.T.S.）；在Sneak（潜行）状态下，为被敌人发现的情况下的一下攻击必定是暴击，这种情况下的暴击伤害增加25%
Solar Powered（太阳能充电）	需要等级20、END 7	在阳光照射下增加2点额外的STR属性，并且会缓慢恢复HP血量，该专长只限白天，室内无效

全人偶收集攻略

游戏中的一些特定地点隐藏有系列经典造型的小玩偶，这些玩偶能够提升主角的属性点以及各项专长的技能点数，一共有20个人偶，其中有7个提升属性的人偶，13个提升专长技能点的人偶，以下是它们所在的具体地点。

属性人偶（STATS BobbleHead，各提升1点）：	
名称	藏匿地点
BobbleHead INTELLIGENCE	在Rivet City的science lab中，在房中3个桌子的最右侧，提升INT值
BobbleHead PERCEPTION	在Republic of Dave的Museum of Dave，墙上的架子，提升PER值
BobbleHead ENDURANCE	在Deathclaw Sanctuary的Deathclaw Sanctuary Entrance，在一个堆放有食物的盆子旁边，提升END值
BobbleHead CHARISMA	在Vault 108的Cloning Lab，进入克隆实验室入口后在里面的一个写字台上，提升CHA值
BobbleHead AGILITY	在Greener Pastures Disposal的Office中，就在入口处，提升AGI值
BobbleHead LUCK	在Arlington Cemetery North的Arlington House中，通过地铁通道到达，在一座被坟墓包围的房中，提升LUC值
BobbleHead STRENGTH	在Megaton的Lucas Simms House，警长儿子房间2楼的小卧室，提升STR值

技能人偶（SKILL BobbleHead，各提升10点）：	
名称	藏匿地点
BobbleHead MEDICINE	在Vault 101，游戏最开始的时候在老爸的桌子上可以找到
BobbleHead SPEECH	在Paradise Falls的Eulogy's Pad的Groundfloor，在西南角靠近主电脑终端的桌子上
BobbleHead SCIENCE	在Vault 106的Living quarters，桌子上
BobbleHead BARTER	在Evergreen Mills的Market Bazaar，在最里面商人旁边的架子上
BobbleHead BIG GUNS	在Fort Constantine的CO Quarters，在一个敞开的保险箱里面
BobbleHead ENERGY WEAPONS	在Ravenhold，主线任务会路过，需要仔细找找
BobbleHead EXPLOSIVES	在WKML Broadcast Station的Sealed Cistern，隐蔽下水道中
BobbleHead LOCKPICK	在Bethesda – Bethesda Offices East，就在入口旁
BobbleHead MELEE WEAPONS	Dunwich Building的Virulent Underchambers，在顶层
BobbleHead REPAIR	Aerefu的Evan King's House，桥上撬锁才能进入的房中，桌子上
BobbleHead SMALL GUNS	National Guard Depot的National Guard Armory，就在入口
BobbleHead SNEAK	Yao Guai Tunnels的Yao Guai Den，进去后一直往里走，在地上的一个箱子上
BobbleHead UNARMED	Rockopolis，入口比较难找，找一个上面有彩旗的巨石处

如何快速获取金钱

虽然在游戏中只要你不是特别大手大脚的话，金钱并不会特别紧张，不过中前期总还是让人觉得手头比较紧张，下面提供一个可以快速获得大量金钱的办法：在Girdershade找到Robert Laren，他会以每套200cap的价格向你收购naughty nightwear，你可以在“the Family”附近的地铁通道中找到几件这个衣服，将它们卖给Robert，然后利用偷盗技能从Robert处将衣服偷回来，再次卖给他……由于他不是商人，所以会有无数的caps，如此不断重复即可快速获取大量金钱，当然，此前最好将stealth技能尽可能的提升高。



←能量盔甲是非常强大的防护装备，在选择时需要对防护性和敏捷性有所取舍。

> 如何快速提高等级？

游戏中玩家最高可以升到20级，虽然本作并非一款必须靠级别才能完成的游戏，不过有办法快速获得大量经验值的话，我们又何乐而不为呢？下面小编将为大家介绍三种快速刷经验值的秘技，效率是后面的越来越高，但“邪恶度”也是越往后的越高哦。

TOPIC “难易度变更法”

本作一共有5种级别的难度可供选择，分别是very easy、easy、normal、hard、very hard。难度越高获得的经验值也就越多，由于游戏进行的过程中可以随时按start键打开主菜单，在“option”选项中调节难度。

所以我们可以先在低难度下将敌人打到快死了，然后更换到very hard难度给其最后一枪，这样就能利用在不同难度下的切换，既安全又快速的获得更多经验值。

TOPIC “滔滔不绝法”

在“BIG TOWN”的某间屋子里可以找到一个名为“Bittercup”的女孩，与她对话选择“约会”(Dating exploits)可以得知其与村里众多男子的“性福生活”，之后出门去找一个叫“Pappy”的男孩，与他对话并选择Speech，成功的话就可以获得一定的经验值，反复与其对话就可以不断获得经验值，虽然每次的经验值并不多且未必都能成功，但是操作非常简单，花些时间和耐心即可。

TOPIC “虐杀儿童——极速升级大法”

尽快将Sneak技能点数提升到60点，学会专长“Mr. Sandman”，然后找有小孩子睡觉的地方，利用专长“Mr. Sandman”去杀正在睡觉的小孩，每次可以增加50点经验。

由于在游戏的系统设定中小孩是不可被杀死的，所以那些小孩并不会真的死亡，而且由于你并没有真的杀死那些小孩，所以此举并不会影响你的道德值变化，但是经验值却会一直增加，而且小孩也永远死不了。

如此可以在极短的时间内获得超多的经验值！不过话说回来——此举不管怎样都不能算是啥光荣的东东。

> 全设计图纸收集

在游戏过程中有可能得到一些特殊的设计图纸，这些图纸有的只有一张，有的则有三张，其中捡到第一张后就可以根据图纸制造出对应的武器，之后捡到的同种类图纸每次可以提升该武器10%的杀伤力。以下是游戏中所有设计图纸的获得地点：



↑利用收集到的设计图纸可以制作出强力的武器，而且还能进行杀伤力追加。

图纸名称	获得地点
Bottlecap Mine	Megaton，完成分支任务“Wasteland Survival Guide Quest”后的奖励
Bottlecap Mine	Lamplight Cavern，可以从Knick Knock那里买到
Bottlecap Mine	Jocko’s Pop & Gas Stop，在商店中的某个工作台上
Dart Gun	Tenpenny Tower，可以从Lydia那里买到
Dart Gun	MDPL-05 Power Station，在一具尸体旁边可以捡到
Dart Gun	Temple of the Union，完成分支任务“Head of State quest”后的奖励
Deathclaw Gauntlet	F Scott Key Campground，在一个小营帐中的某具尸体旁
Railway Rifle	Rivet City，完成分支任务“Stealing Independence”后的奖励
Railway Rifle	Underworld，可以从Tullip那里买到
Railway Rifle	MDPL-13 Power Station，在工作台里面
Rock-It Launcher	Megaton，可以从Moira那里买到
Rock-It Launcher	Vault 101，橱柜中
Rock-It Launcher	Trade Caravan，可以从Crazy Wolfgang那里买到
Nuka Grenade	Girdershade，完成分支任务“Nuka-cola challenge”后的奖励
Nuka Grenade	Trade Caravan，可以从Doc Hoff那里买到
Nuka Grenade	Cliffside Caverns，在某个骷髅旁边
Shiskebab	The Family，从Vance那里拿到或是被赠予
Shiskebab	West of SatCom Array NN-03d，在一间小屋的桌上
Shishkebab	Trade Caravan，可以从Lucky Harith那里买到

准备好开始观光之旅呢？带上武器，还有，写好遗嘱

Chapter01 Baby Steps

随着几声婴儿的啼哭，你终于降临到这个世界上，之后需要选择自己的性别和名字，以及包括种族、脸型、须发等外观造型上的设定。1年之后，还是婴儿的你将展开全新的人生。

所谓“walk”，其实是爬行，非常简单，用左摇杆即可控制还是婴儿的自己爬到老爸身前。老爸会把你关在小围栏里，爬到围栏门口打开门就能出去了。大门还出不去，只能在屋子里爬着玩儿，屋子一角有个装满玩具的纸盒子，可以将它们拿起来玩。找到玩具箱前地上的那本《You're S.P.E.C.I.A.L.》书，翻看各页可以了解各属性对角色的影响，最后完成属性点的分配。等老爸和老妈说完话后，爬着跟随老爸出门。

Chapter02 Growing Up Fast

时光飞逝，之前还在地上乱爬的小P孩如今已经是十岁的生日了。

一开始就会得到非常有用的道具“Pip-Boy 3000”。与青梅竹马的Amata对话后可以得到杂志《Grognak the Barbarian》，阅读后可以增加1点Melee Weapons技能。与Palmer奶奶对话可以得到Sweetroll，旁边还能得到Party Hat，与坏小子Butch对话他会要你的玩具，当然不给，之后会和这小子干上一架。再与其他人对话，与Stanley对话可以得到Kid's Baseball Cap，再与老爸对话后就可以出门了。

现在可以在基地里转一转了，Beatrice会送你一首庆祝生日的诗。来到反应堆找到Jonas，与他对话后稍等片刻老爸会过来给你一把BB Gun，这也是你的第一把武器。跟随两人来到秘密射击场，根据提示将前方的3个靶都击中，利用V.A.T.S.系统（Vault-Assisted Target System）将地上的变异蟑螂干掉，爆头最有效。

Chapter03 Future Imperfect

又是6年过去了，16岁的你在基地里已经被看成是成人了，需要前往教室接受G.O.A.T测试以决定未来的工作（其实就是获得最初的3个技能）。

记得拿到桌子上的小人偶，出门后会遇到Butch带着几个跟班在纠缠Amata，虽然你可以选择劝阻他或是与其同流合污，不过这种时刻当然是要英雄救美了。搞定后来到教室里坐下，接着就是G.O.A.T测试了，你需要回答10个问题，根据答案的不同会决定你最终会获得的3项技能。这些问题都是典型的黑色幽默，不过答案其实无所谓，因为测试完后你可以与Brotch老师对话，他会帮你作弊，这样就可以自由选择最开始获得的3项技能了。走出教室后，又是3年过去……

Chapter04 Escape!

刚开始就是Amata劝你快逃出基地，因为主角的老爸已经私自逃离基地，因此这里的头儿（也就是她老爸）正准备带人过来抓你，游戏的正式冒险，也正是从你的逃亡之旅开始的。

出门前先将自己屋里的物品搜刮干净，出门后记得躲避那些四处巡视的警卫，之后会看到Butch's向你求救，原来他老妈被变异蟑螂困在家里。完成后可以得到一件看上去不错的风衣，只不过属性实在不咋地，最好还是扒件警卫的衣服。

途中会遇到Gomez，不过他不会与你为难。在Stanley实验室中有Rock-It Launcher的设计图纸，但是需要50点的开锁技能才行，只能以后再说了。途中会遇到不少警卫，可以选择潜行绕过或是将他们都干掉，许多房中都有不少东西可以搜刮。

最后来到基地头儿的办公室，干掉警卫后与头儿对话，这里你可以选择放他一马或是将其干掉。干掉他的话可以直接得到密码和钥匙，放过他的话也可以在一旁的书柜中找到备用密码和钥匙。

进入走廊尽头的控制室，如果刚才得到密码的话就可以直接开启电脑，否则就只能破解电脑以得到密码了。搞定后顺着通道来到出口前，Amata会来与你道别并送给你10根撬锁用的发夹（Bobby Pins），走出大门，真正的废土冒险才算真的开始，此时你还有一次重塑自身的机会。

Chapter05 Following in His Footsteps

进入废土，这是一片非常广阔的地区，不急着通关的玩家，大可以先四处多转转，各个地区都有分支任务可以接受，由于时间有限，本次攻略只介绍主线任务。需要注意的是，废土地区危机四伏，许多强大的敌人或许会轻易就要了你的小命。沿着地图上的路标前进，经过一个机器人把手的封闭区域内，这里就是废土中的第一个城镇Megaton了，野外的变异老鼠比之前的蟑螂可是要强上许多。

刚进镇子保安官Lucas就会警告你最好不要惹事，这里有一个巨型的未引爆核弹，有人搞核弹崇拜也有人想尽快将其拆除，由此可以引发一系列分支任

注：游戏中除了主线流程之外，还可以接到许许多多的支线任务，由于时间有限，这里只介绍与剧情相关的主线流程攻略。

务。说回正事，先找到Colin Moriarty向他询问老爸的去向，在这里可以接修水管的分支任务；接着需要去Moriarty's Saloon找Moriarty询问相关情况，不过他会管你要钱，或者是让我们帮他找Silver讨债，选择后者，出镇后在路标处的房中找到Silver，对话后得知真相，此处可以选择帮助Silver或是直接杀掉她拿钱。总之最后终于从Moriarty这个老混蛋口中得知了一些有用的情报。

出来后大体方向只要沿着路标走就行了，途中会经过一个荒废的大型超市，里面可以搜刮到不少东西，不过要小心野外那些流浪者，他们会袭击你。游泳过河后先往西走一段，接到新任务去Galaxy News Radio。要去GNR有地上和地下两条路，地下相对安全。地下路就是进入地铁站，沿途有许多变异老鼠和食尸鬼要对付，好在可以补充的东西也不少。最后从地下通道出来，再经过一段冒险就会到达Chevy Chase North。

沿台阶向上继续往南走，途中会遇到两个强悍的变种人，将其解决掉。之后与钢铁兄弟会的Sarah Lyons对话并跟着她走，途中可以在Jennings的尸体上找到能量盔甲，不过暂时还无法穿戴。最开始的变种人可以先不用理会，交给兄弟会就行了，潜入学校可以收获颇丰。之后在大厦门口会有一场激战，最后还会有一个巨型变种人，苦战之后终于将其干掉。进入GNR，在2楼见到"Three Dog"，之后得知父亲的去处：RIVET CITY。如果口才失败的话则得替他完成分支任务才行。

Chapter06 Galaxy News Radio

又得钻地道了……沿着地铁一路前进，来到博物馆，在门口有不少变种人，玩到这里已经有不少办法可以将其一一料理掉了。进入博物馆后，在一楼的信息系统选择"#001."最后一项的留言可以知道某处藏有好东西，但要拿到的话就得有密码才行。

经过2楼的避难所宣传演示厅后来到博物馆的西半部，这里还有第二台机器选择"#002."。下楼后来到大厅，取下机版，博物馆里有其他各种机枪控制终端和保险柜可供破解。在火箭展厅的底层发现最后一个终端，输入"#3"的密码，在某南区上层的保安终端机可输入密码，旁边的保险柜里可以得到200 caps和其他东西，还有枪械室钥匙。用它就能够打开球幕展厅的屋子。成功后会看到藏东西的PRIME留言告知去JURY街地铁站外头的餐车和他碰头。

从博物馆出来后朝着方尖塔的方向走前进，在门口会有两位钢铁兄弟会的骑士把守，你也可以引诱敌人过来，他们会帮你把这些麻烦的家伙处理掉。在门口的终端机输入密码后进入，乘坐电梯至顶层，这里除了可以补充弹药外也可以休息休息回复一下体力。把刚才得到的Virgo Dish安装在广播发射塔上并成功启动。

回到GNR，与"Three Dog"对话后，终于可以继续找老爸了。

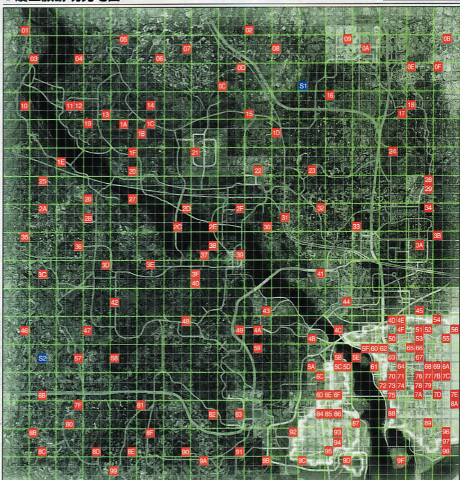
Chapter07 Scientific Pursuits

离开GNR后利用瞬移前往Museum of Technology，之后前往西方的地铁站，然后沿路往西南方向前进。从左侧进入南方的地道，进入后沿着东方前进，途中会遇到不少流浪者袭击你，搞定他们后继续向南。出来后来到Anacostia Crossing Station。往西，之后的路上仍然有不少流浪者，途中有地方可以睡觉休息。沿地道向西南方前进，进入大门后来到Capital Wasteland。

切换机关打通道路后会遇到治安官Harkness，他会询问你的来意，告诉他你是来找父亲或是Doctor Li的。他就会放行。不愧是所谓的"首都"，这里有许多人可以谈话，花上点时间的话就能收集到许多有用的信息，同时这里也有许多的分支任务可以接受。

◎废土旅游观光地图

MAP



编号	地点
01	Raven Rock
02	Oasis
03	MDPL-05 Power Station
04	SatCom Array WN-05a
05	Fort Constantine
06	SatCOM Array NN-03d
07	MDPL-21 Power Station
08	Clifftop Shacks
09	Vault 92
0A	Old Olney
0B	The Republic of Dave
0C	Montgomery County Reservoir
0D	Broadcast Tower LP8
0E	Chaste Acres Dairy Farm
0F	MDPL-16 Power Station
10	SatCom Array NW-07c
11	BroadCast Tower KB5
12	DeathClaw Sanctuary
13	Dickerson Tabemacle Chapel
14	Mason Dixon Salvage
15	Reclining Groves Resort Homes
16	Greener Pastures Disposal Site
17	Grisly Diner
18	Relay Tower KX-B8-11
19	Mount Mabel Camp Ground
1A	WKML Broadcast Station
1B	The Silver Lining Drive-in
1C	Drowned Devil's Crossing
1D	MDPL-13 Power Station
1E	Abandoned Car Fort
1F	Faded Pomp Estates
20	Roosevelt Academy
21	Paradise Falls
22	Germantown Police HQ
23	Minefield
24	Temple of the Union
25	Shalebridge
26	Five Axles Rest Stop
27	MDPL Mass Relay Station
28	AntAgonizer Lair
29	Canterbury Commons
2A	Broadcast Tower KT8
2B	Rockbreaker's Last Gas
2C	Arefu
2D	Northwest Seneca Station
2E	Hamilton's Hideaway
2F	Hallowed Moors Cemetary
30	Meresti Trainyard
31	Agatha's House
32	Scrapyard
33	Wheaton Armory
34	Robot Repair Center
35	Vault 87
36	Everglow National Campground
37	Fordham Flash Memorial Field
38	Moonbeam Outdoor Cinema
39	Big Town
3A	Corvega Factory
3B	Vault 108
3C	Little Lamplight
3D	Jalbert Brothers Waste Disposal
3E	VAPL-58 Power Station
3F	Kaelyn's Bed Breakfast
40	Vault 106
41	Bethesda Ruins
42	Fort Bannister
43	Springvale School
44	Chryslus Building
45	Rock Creek Caverns
46	Yao Guai Tunnels
47	Chamel House
48	Jury Street Metro Station
49	Vault 101
4A	Springvale
4B	Super-Duper Mart
4C	Farragut West Metro Station
4D	Chevy Chase North
4E	Friendship Heights
4F	Chevy Chase East
50	GNR Building Plaza
51	Vernon Square North
52	Vault-Tec Headquiarters
53	Vernon Square East
54	National Guard Depot
55	Takoma Park
56	Takoma Industrial
57	Smith Casey's Garage
58	Evergreen Mills
59	Megaton
5A	Sewer Waystation
5B	Wilhelm's Wharf
5C	Arlington Cemetery North
5D	Flooded Metro
5E	Anchorage Memorial
5F	Dupont West
60	Dupont Station/Georgetown West
61	Tepid Sewers/Dukov's Place
62	Dupont East/Dupont Northeast
63	Georgetown North
64	Georgetown East
65	Vernon Square Station
66	The Statesman Hotel
67	Our Lady of Hope Hospital
68	White House
69	Penn.Ave North
6A	Metro Central
6B	Girdershade
6C	Grayditch
6D	Marigold Station
6E	Arlington Cemetery South
6F	Mama Dolce's
70	Georgetown South
71	Museum of History
72	Lincoln Memorial
73	Mall Northwest
74	The Washington Monument
75	Mall Southwest
76	The Mall Northeast
77	Penn.Ave Northwest
78	The National Archives
79	The Capitol Building
7A	Museum of Technology
7B	Penn.Ave South
7C	Penn.Ave East
7D	Seward Sq.Northwest/Seward Sq.North Metro
7E	Ranger Compound
7F	Jacko's Pop Gas Stop
80	VAPL-06 Power Station
81	VAPL-84 Power Station
82	Fort Independence
83	Fairfax Ruins
84	Falls Church Metro
85	Falls Church North
86	Falls Church East
87	The Citadel
88	Irradiated Metro
89	L'Enfant Plaza
8A	Seward Sq.Southeast
8B	F.Scott Key Trail Compound
8C	Dunwich Building
8D	Warrington Trainyard
8E	Tenpenny Tower
8F	RobCo Facility
90	Cliffside Cavern
91	Andate
92	Red Racer Factory
93	Hubris Comics
94	Mason District South
95	Alexandria Arms
96	L'Enfant South
97	Anacostia Crossing
98	Rivet City
99	Warrington Station
9A	The Overlook Drive-In
9B	Nuka-Cola Plant
9C	Flooded Metro
9D	Arlington Library
9E	Jefferson Memorial
S1	Alien Crash Site
S2	Rockopolis

Christie、Garza和Janice Kaplinkski这几个都是重点人物，之后去找Doctor Li，你会看到Holt与Zimmer两人正在争吵。与Doctor Li对话后她会告诉你一些幕后真相并以及老爸正在Jefferson Memorial building。

往西走前往Jefferson Memorial，感觉途中的敌人好像比以前聪明了少许，懂得打埋伏了。来到大厅后需要寻找3个老爸留下的视频录像，里面多次提到Vault 112，是一个和你以前所在的基地相同的地方。在动身前不妨瞬移回Megaton补充一番，之后从这里出来向西，跟着路一直走，在途径一个小峡谷时会有流浪者偷袭你。

到达Smith Casey's Garage后可以得到许多补充，最好睡上一觉。之后启动开关，下楼就可以进入Vault 112了。进入基地后会有个机器人与你对话，不要射击它，它会给你一套Vault 112 Jumpsuit，穿上后可以伪装自己。从它背后的门进去并下楼，沿着“Clinic”的标记前进，可以补充一番。在Tranquility Lounger chamber的电脑终端破解密码后可以打开弹药库，里面有许多好东西，包括密码，全部搜刮光。

来到基体长官办公室前用刚才的密码就能进入，不用理会屋里的人，搜刮一番后回到Tranquility Lounger chamber。检查屋内中央的终端寻找基地的居民，在“anomalous”一项里竟然会发现老爸！

Chapter08 Tranquility Lane

你会发现自己又变成小孩了，镇子里的一切好像都是黑白的，与George Neusbaum对话，他会让你去找Betty。现在可以在小镇里乱转一番，看门口的信箱就能知道屋里住的是谁。与Dithers老奶奶对话并表示自己想离开这里，她会提示你去荒废小屋以得到更多信息。

在小屋内可以与里面的许多物品进行互动，按照以下顺序进行互动：收音机→水罐→小侏儒→煤块→小侏儒→瓶子。如错顺序搞错的话就会听到噪音并重头开始，成功后就能进入Vault 112的辅助终端，激活“Chinese Invasion”选项，出去后会看到某些东东，然后选择“EXIT”退出。终于找到老爸，与他对话并同意和他一起回到Rivet City。

Chapter09 The Waters of Life

现在可以不用再穿着那件基地套服了，换回自己的趁手装备吧，沿途会有流浪者和变异老鼠的袭击，尽快干掉他们，不然他们会危及老爸。出来后利用瞬移回到Rivet City。

经过吊桥后可以先去市场补充一下，回到科学实验室与Doctor Li对话，之后与老爸对话得知寻找Jefferson Memorial终端的事情。离开Rivet City前往Jefferson Memorial，途中记得把敌人都清除掉，否则老爸和那些科学家们就要倒霉了。在礼品店门口其余人会暂时等在门外，与老爸对话后孤身前往清理变异怪兽。

如果之前已经完成“Scientific Pursuits”这个分支任务的话就OK了，如果没有的话记得把这里的所有敌人都解决掉。回到门口将众人带进大厅并与老爸谈话，之后的任务是潜入水控制系统。从东南方的楼梯下去，从南口出去后往西南来到地下二楼，通过污水管道，最后找到水源能量控制开关，想要激活开关就得提供更多的能量。

回去找老爸拿到3个保险丝（Fuses），从地下二楼往西南方向走，在“Fuse Access A1”处将损坏的保险丝接好。之后沿着地图上的标记找到主机（mainframe），打开后老爸会通过对讲机与你联络，回到礼品店后又接到新任务清理被堵塞的水管。按照老爸的提示然后沿着水管走，最后会找到一个阀门，转动阀门完成清理任务后你将看到大量的士兵……

往回来到之前地下二楼的双层床处，在回礼品店的路上将于许多士兵战斗，他们身上的能量盔甲最好剥下来。在大厅会看到Doctor Li被困，从北门出去后往南进入Taft Tunnels。与Doctor Li对话让她们跟随你，到达第一个撤退点后可以得到不少补给，之后会有敌人出现。

向西北走，沿途会有大量的敌人袭击，激烈的战斗之后终于成功将Doctor Li安全带回地面。

Chapter10 Picking Up the Trail

在基地内与Lyons长老对话，记得获得学习使用能量装甲的批准。去实验室和书记员询问GECK的详细资料,他会让你去避难所科技电脑里查询，与骑士GUNNY骑士对话可以学会如何装备动力装甲。找到电脑后按“the D.C. Area Vault Listings/Vault 87/Equipment Issuances”的顺序进行查询。回去找Rothchild，他会给你看一张地图并告诉你如何通过Lamplight Caverns进入Vault 87。离开前可以招募佣兵“Star Paladin Cross”。

瞬移回Smith Casey Garage，之后大致向西北方向前进。到达门口后遇到一个名叫Mayor MacCready的小孩，你可以选择用口才说服他或是帮助他召回被奴隶贩子绑架的两个同伴的分支任务，说服成功的话可以进去搜刮一番。当然也可以直接选择关于Vault 87的话题并强烈要求进入。

等他开启大门后，你将在沿途遭遇大量的变种人和变异怪物，这是一条非常危险的线路，其实还有另外一个容易得多的方法。那就是先找到名叫Joseph的小孩，让他帮忙开启“Nothin'!”房内的终端，等他开启后利用破解技能进入终端，这样就能轻松进入Vault 87的动力室。

Chapter11 Finding the Garden of Eden

不论使用那种方法，进入Vault 87后都要注意这里横行的变种人，下到最底层后会了解到这个87号基地是专门用来制造病毒培养变种人用的。一路血战来到尽头的房间，在这里会遇到名为Fawkes的变种人，不过他并没有丧失神智，建议不要主动攻击他，与他对话，他希望你能帮助他逃出去。

达成合作，之后他会加入队伍，Fawkes很强，有了他的协助会让战斗轻松许多。最后来到有辐射的房间，最简单的办法就是让Fawkes进去将G.E.C.K.取出来，反正变种人不怕辐射；如果之前没有说服Fawkes或是将他杀死的话，你就只能自己嗑药进去了。最后终于成功拿到G.E.C.K，然而就在返回的路上却被突然出现的敌人俘虏……

Chapter12 The American Dream

醒来后会发现自己被囚禁起来了，而且身上的所有武器装备以及道具都没了。Autumn上校会要挟你交出净水系统的密码，正确的密码是“2-1-6”，一旦说出就会遭到杀身之祸，所以还不如表现得英勇一点，“打死我也不说”！

好在总统来信说想与主角面谈，先别急着出去，开启旁边的门可以收回自己的所有装备和道具，装备好。出门后会有人挡路，最好选择使用口才说服他，或者如果你的Strength点够高的话可以直接胁迫他，如果射杀他的话将面对大量敌人。搞定后先别急着上楼，在东面的Cell 3可以得到钥匙。

上到2楼，Autumn上校突然翻脸下令干掉主角，没啥可说的了，那就动手吧。经过一番浴血奋战，终于成功逃到总统的门前，他的保镖会帮你射杀追赶的士兵，所以不要攻击这些保镖。不过总统更为恶毒，他想让你去净水系统投毒，杀死所有人，利用口才或是胁迫获得密码，让总统关闭基地自爆程序。拿起病毒“Modified F.E.V.”后逃离基地。

在逃命的路上总统的保镖们会帮助你战斗，所以尽管敌兵众多，倒也并不困难。出门后会遇到同样逃出来的变种人Fawkes，如果此时你没有雇佣其他人的话就可以雇佣他。利用瞬移回到钢铁兄弟会的总部，会看到长老Lyons正与女儿Sarah争执是否立即夺回净水系统，与长老对话，最后可以在两套高级能量装甲中选择一套，一套防御极高但太重，另一套防御次一些但重量轻。装备最后的战斗吧！

Chapter13 Take It Back!

打到这里已经没有什么好说的了，先尽力准备吧，一切都安排好后与Sarah对话，战斗正式打响。

出来后看到大个机器人“Liberty Prime”号已经启动，之后只需一路跟着无敌铁金刚冲锋就行了，注意不要靠得太近，否则会被铁金刚误伤。进入水站控制室后会遇到Autumn上校，如果能够利用口才成功说服他的话，他就会带领部下撤退，失败的话则是一场恶战。

Doctor Li会通过对讲机告诉你要启动装置就必须牺牲一个人，这时你有三个选择：自己去、让Sarah去、拒绝启动净水装置。这几个选项之后还会有几个分支，记得正确的密码是2-1-6，或者干脆把病毒投放到水中……最终的结局如何，取决与你的选择了。

>XBOX360版所有成就开启方法

成就名称	解除方法	成就名称	解除方法
Vault 101 Citizenship Award (10)	得到Pip-Boy 3000	You Gotta Shoot 'Em in the Head (20)	完成"You Gotta Shoot 'Em in the Head"
The G.O.A.T. Whisperer (10)	完成G.O.A.T.测试	Stealing Independence (20)	完成"Stealing Independence"
Escape! (20)	完成"Escape!"	Trouble on the Homefront (20)	完成"Trouble on the Homefront"
Following in His Footsteps (20)	完成"Following in His Footsteps"	Agatha's Song (20)	完成"Agatha's Song"
Galaxy News Radio (20)	完成"Galaxy News Radio"	Reilly's Rangers (20)	完成"Reilly's Rangers"
Scientific Pursuits (20)	完成"Scientific Pursuits"	Reaver (10)	达到8级恶评（Bad Karma）
Tranquility Lane (20)	完成"Tranquility Lane"	Mercenary (10)	达到8级中性评价（Neutral Karma）
The Waters of Life (20)	完成"The Waters of Life"	Protector (10)	达到8级好评（Good Karma）
Picking up the Trail (20)	完成"Picking up the Trail"	Harbinger of War (20)	达到14级恶评（Bad Karma）
Rescue from Paradise (20)	完成"Rescue from Paradise"	Pinnacle of Survival (20)	达到14级中性评价（Neutral Karma）
Finding the Garden of Eden (20)	完成"Finding the Garden of Eden"	Ambassador of Peace (20)	达到14级好评（Good Karma）
The American Dream (20)	完成"The American Dream"	Scourge of Humanity (30)	达到20级恶评（Bad Karma）
Take it Back! (40)	完成"Take it Back!"	Paradigm of Humanity (30)	达到20级中性评价（Neutral Karma）
Big Trouble in Big Town (20)	完成"Big Trouble in Big Town"	Last, Best Hope of Humanity (30)	达到20级好评（Good Karma）
The Superhuman Gambit (20)	完成"The Superhuman Gambit"	Weaponsmith (30)	Made one of every custom weapon
The Wasteland Survival Guide (20)	完成"The Wasteland Survival Guide"	Doesn't Play Well with Others (20)	杀死300个人
Those! (20)	完成"Those!"	Slayer of Beasts (20)	杀死300个生物
The Nuka-Cola Challenge (20)	完成"The Nuka-Cola Challenge"	Silver-Tongued Devil (20)	获得50次演说的成功
Head of State (20)	完成"Head of State"	Data Miner (20)	完成50次电脑破解
The Replicated Man (20)	完成"The Replicated Man"	Keys are for Cowards (20)	成功开锁50次
Blood Ties (20)	完成"Blood Ties"	One-Man Scouting Party (20)	发现100个建筑物
Oasis (20)	完成"Oasis"	Psychotic Prankster (10)	在偷窃时将炸弹成功安放在别人口袋里
The Power of the Atom (20)	完成"The Power of the Atom"	The Bigger They Are… (20)	杀死所有变异巨兽（一共有5只）
Tenpenny Tower (20)	完成"Tenpenny Tower"	Yes, I Play with Dolls (10)	收集10个小人偶
Strictly Business (20)	完成"Strictly Business"	Vault-Tec C.E.O. (30)	收集20个小人偶



AVALON CODE
アヴァロンコード

NINTENDO DS NDS	本刊译名：创世法典			11月1日
	动作角色扮演	MMV	5040日元	日版
	卡带	1-2人	1GB	全年龄

作为一款纯正的动作RPG游戏，创世法典无论是在操作上还是在关卡谜题设计上都非常人性化。游戏的重点都围绕着“预言书”展开，游戏的世界因为预言书的选择而不同，游戏的剧情因为玩家对于预言书的应用而不同，游戏中遇到的怪物也可以通过预言书改变，因此我们玩家操作的主人公本身就是这个世界的创造者，这样标新立异的系统设定还是值得我们去尝试的。 □文/kpfaith

战斗系统



本作为动作RPG，所以战斗系统相对简单，控制主人公使用剑、锤、爆弹、飞行道具和空手5中方式消灭怪物。游戏初期只能使用剑，随着剧情发展会学会新的攻击方式，技能方面十分简单，每个武器种类都只有一种奥义技能，奥义技能除了具有强大的攻击效果外，还是通过各个谜题关卡的必须手段。另外还有预言书系统，和碑文系统。预言书系统是将预言书中书写的情报更换就可以做出原本无敌的怪物的弱点。

系统部分

游戏以预言书为主体，因此整个系统整体都是承建在“预言书”上的。无论是武器装备、角色的能力、道具以及怪物，甚至是地图都与预言书有着直接的关系。利用预言书的能力改变一切。



←玩家可在左手和右手装备任意的武器，双手持武器、华丽地战斗吧！

武器和道具

游戏中的武器和道具都是需要通过预言书记录碑文，再按照具体的元素属性组合方法形成。并且组合不同的属性块也直接会影响武器的属性，因此玩家可以自由调整武器的属性，使得战斗向有利于自己的方向发展。

当然，要使用新的强力武器的前提是，预言书记录了该武器组合资料的碑文。武器和道具到来自预言书，是制敌克胜的关键。

游戏模式

游戏主要由剧情部分和游戏迷宫部分组成。本作的游戏迷宫算不上真正的迷宫，每个游戏场景都是由若干个小的谜题版面组成，每进入一个版面就会强制性的关闭出入口，玩家需要根据现场提供的机关和道具来破解谜题，过关后会根据玩家花费的时间和是否达到额外条件来给与奖励。谜题主要是由全灭怪物、踩全部机关、攻击相应机关、同一时刻激活机关等等。不断破解谜题通过版块，最终和BOSS战斗。

碑文

碑文作为一种历史记录分布在游戏世界的各个角落，需要我们去自己探索和收集。碑文记录了武器、盾牌和道具的做成方法，也就是元素属性搭配。成功记录后，根据预言书的组合凑齐相应的元素块，就可以获得新武器或者道具。记载历史和未来的遗迹，通过它你可以预见未来。



预言书系统

游戏世界的任何事物、人、怪物、道具都可以用预言书记录下来，使用预言书记录后，就可以查看相应的资料图鉴。而这个世界除了包含了火、森林、冰、雷、光、暗等通常属性外，还包括自由、希望、猫、犬、蛇、金、银、铜、铁、石等属性。游戏中的人和物都是由这些元素组成的，被预言书记录后，就能够通过预言书查看到人和事物的组成元素，进而可以通过主人公之手利用预言书修改任何已经记录在案的人和事物的属性，修改后，人和事物会随着新的组成元素发生变化，也就是说我们可以修改怪物的属性、可以修改人物的性格等等。原因很简单，因此主人公手上的是预言书，预言书上面的任何改动都会直接影响即将发生的现实。

这里需要提一下的是，游戏中特定的人或者怪物存在一些无法改变的元素属性块，比如男主角路线中女朋友的元素“病气”，一些闪光怪物元素中的“无敌”等等。虽然无法改变，但是可以消去，方法是使用特定的一种属性块9格围绕包围这个固定块，但是具体使用那种属性可以奏效，需要玩家根据怪物详细资料和人物资料去查找。详细资料可以点击图鉴资料左下角的小字查看。另外，游戏中有几个重要角色会影响到游戏的结局，主人公需要想办法消去他们属性元素表格中的固定块，这样就会对游戏的结局产生影响。



预言未来 改变世界
一切都在你的掌握中

全部迷宫关卡解谜要素 BOSS打法完全公开

Chapter 01 克拉纳平原

突然性如命运般的开场后，主人公抱着宝贝书一阵狂奔，先是向下在向左在向上来到城下町。回到城下町，可以整个城镇都转一遍，触发一些剧情，最后走到中心街左上屋内，走上2搂发生剧情，接着前往中心街右边版块的剑道场,剧情后需要通过试练。

试练	
第一关	攻击3个球柱
第二关	全灭敌人
第三关	攻击2个球柱 正面1个 右边爬上去第2个
第四关	击毁全部箱子
第五关	攻击全部的柱球 一次出现4个
第六关	全灭敌人 翻滚回避5次
第七关	破坏全部箱子
第八关	全灭怪物
第九关	使用精灵的力量点燃蜡烛台
第十关	击败师傅 很简单 逼上去砍就行了 对方根本没有还手的机会

通过试练后，习得新的剑技，接着前往向上前往城的道，刚要离开城镇，发生剧情，出现黑骑士，本次战斗依然简单，什么也不用，逼到角落算好时机砍就行了。胜利后剧情，接着用预言书察看猫的参数，系统题诗要治疗猫，必须寻找“光”和“望み”2个参数块，旁边的女仆身上有“光”，还差“望み”，生病的女孩或者右边版块的老头身上都有这个参数，取得后，将猫身上的全部参数去掉，只放上“光”和“望み”，预言书发挥作用，猫复活了，很明显主人公的神奇力量让其他人大为惊异，面对众人惧怕惊异的眼神，正当无助的时候，魔女出现带走了主人公。注意：接着返回中心町左上生病女孩的房间，和床上的女孩对话后，听到楼下有送信的，走到楼下发生剧情，接着前往占的横丁，与路上的小女孩对话，选择第一项后，获得道具“富的人形”。

剧情后，主人公掉落陷阱，看来魔女的居心叵测。开始战斗场景，第一关，需要攻击球柱，让2个同时发亮，击破箱子有额外奖励。第二关，踩机关，击破全部的箱子；第三关，全灭敌人；第四关，击破全部箱子；第五关，击败全部骷髅。对岸点燃蜡烛台（火属性武器），最后踩着传送点出来。

剧情后，主人公被带往王宫关押起来，接着被莫名的人士解救，剧情后需要寻找帽子给这位奇怪的大叔，他才会告诉你脱逃的方法。走前别忘了用预言书调查下这个皇城内最富有的大叔……接着沿着右边的秘道出去，一直向右边前进，其中分叉路请走右下在最后的版面会发现帽子。接着返回和大叔对话，完事后还是走右边的秘道，在分支处选择走左上，走到底发生剧情，然后爬楼梯来到地面城镇的墓地。在墓地右下方位闪光处是用预言书发现钥匙，接着返回地下通道，调查右边的大门，接着点选钥匙，使用钥匙开门脱离。

Chapter 02 森之精灵

来到平原后，向下走过一个版，接着沿道路右行，分歧道路向上走，森林位于地图的北方，走到平原8后发生剧情，剧情后与怪物战斗，按照提示按A可以挑飞怪物，胜利后习得挑飞技能。继续北上，来到森林。

刚进入森林，就遇到无敌的怪物……，接着沿着道路一直向北走，走到底发生剧情，门被加使了封印，从图形可以看来是森林，将小钥匙上面放入森林元素块，就可以打开门了。接着进入战斗关卡，第一关攻击柱球，消灭怪物，再用单纯森林属性的武器攻击绿色菱形即可。第二关，首先爬上去踩开关，接着下来用A键推动石头，压住下面的开关，同时压2个开关过关，全灭怪物有奖励。第三关，全灭怪物。第四关，让2个球柱权亮，快速攻击即可。第五关，推动石头到下面压住一个开关，主角踩一个开关。第六关，快速攻击2个柱球第七关 比较奇怪的一关，笔者过法直接翻滚过2道地刺，踩开关，目前只剩一滴血，接下来请用挑飞怪物再攻击不要让他落地，至到在宇宙中爆炸，这样可以补血，然后再翻滚过1道地刺，再用雷属性的武器攻击菱形通过。

通过后，发生剧情，接着返回洞窟3，左行，攻击柱球，走升降台，调查门旁的告示牌，需要占2格以上的“命运”和占2格以上的“望み”元素块，把元素块放入钥匙上才可以打开大门。2种元素可以在人物和怪物身上取得，其中“运命”可以在左行途中的怪物身上取得。如果在大门版块继续左行，途中会纪录新的花朵。开门后进入，继续战斗关卡，洞窟11，首先使用森林武器攻击绿色菱形，接着走升降台，然后借助出现的平台一步步前进，注意平台会消失。过去后踩开关通过 。洞窟12，用火剑攻击蜡烛台，再全灭骷髅过关。洞窟13，使用火属性武器攻击红色菱形，森林属性武器攻击绿色菱形过关。接着会有个满血罐，接着进入后将会是BOSS战。BOSS除了会普通攻击外，还会经常发动远程的滑行冲刺，不过用翻滚回避非常容易躲开，最后是背靠边缘引诱BOSS冲刺，这样就有足够时间进行攻击了。



胜利后，主人公说明来意，对方似乎解除了误会，并且帮助主角，对话完成后需要拔起地上的铁锤，使用预言书一次后，剧情中主角获得新的武器和新的技能。根据提示，仍然是蓄力发动旋转冲刺一次即可，习得铁锤奥义。接着向右边走，途中会遇到无法通过悬崖，新学会的铁锤奥义可以发挥了，利用旋转冲刺可以直接飞过。接下来在没什么太多难度，一直飞就行了，走过几个版遭遇异型怪兽，这个BOSS稍微有点难度，尾部近身攻击，跳扑攻击、光柱攻击以及远程火球攻击。基本打法，贴身，尽量保持在BOSS两侧，听到龙头叫，开始跑动躲避光柱，然后再贴身打，BOSS被攻击连续3次倒地后就可以过关了。胜利后，剧情中预言书会提出关于新世界的问题，可以晚点在回答，接下来进入大树。在树洞内遇到了森之精灵，剧情后本章结束。

Chapter 03 冰之精灵

走出树洞后遭遇虫群暴走事件，而且方向正是主人公的故乡，担心故乡安慰的主人公一行人决定返回城镇。直接向下走，从瀑布上跳到高原，原路返回城镇，途中遭遇前面出现过的很弱的剑士，剧情后，返回到城镇，途中和镇中的居民对话后，一直向北走进入皇宫。在走廊发生剧情后，前往城镇中的竞技场发生剧情，然后莫名其妙的参加排球比赛，规则很简单，保持球不要在自己领地内落地就行了。优胜后获得虫的触角。来到剑道场，发生剧情，接着前往中央公园发生剧情，剧情后在町长处获得盾牌。接着返回城门处，和士兵对话，参军成功，接着返回城镇外的小屋休息。

第二天，国王亲自出征，剧情后向左边进入新版块，一直向北前进，来到战斗前线发生剧情，剧情后北行进入敌人阵地，干掉2个敌方士兵，发生剧情。接着进入地下，剧情后纪录地上的炸弹，使用方法跟攻击相同，习得爆弹的奥义。炸开前往障碍后进入，开上战斗关卡。水洞1，用炸弹破坏全部障碍。水洞2，炸开障碍堆，攻击2个球柱。水洞3，用炸弹炸上方的球柱，用火剑攻击被冰冻住的球柱。水洞4，推动冰块滑过机关同时人也踩上机关。水洞5，全灭敌人。水洞8，将爆弹变为森之爆弹，分别炸4个角落的菱形。水洞9，扔个爆弹到左边的柱灯，然后马上全速跑到右上攻击柱灯。水洞10，右边的烛台一个火性质爆弹，然后快速奔到左边火剑攻击剩下的2个。水洞11，推动冰块压住下面的机关，右边的灯柱给个爆弹，快速跑到左边攻击剩下的1个灯柱。冰洞13，不停的攻击破坏冰块即可。冰洞14，推动冰块压住上、中2个机关点，主角占据最下面1个；接着再推中间这个压住上面的机关点，主角踩剩下的一个即可。冰洞19，全灭怪物和怪物出现点。

冰洞18，不停的攻击灯柱，最后让2个同时闪亮。冰洞17，全灭怪物和出现点。冰洞16 全灭怪物。冰洞12，推动冰块压住左上的机关点，主角踩右下的。冰洞6，全灭怪物。冰洞7，同时让3个灯柱亮。冰洞15，这里需要使用爆弹蓄力的定时爆弹，蓄力在烛台放一个爆弹，快速跑到另一个旁，按爆弹攻击键引爆同时攻击身边的，当然爆弹要火性质的。注意，冰洞15提示需要破坏10个冰雕像门才能打开。冰像全部破坏后，返回冰洞15，接下来需要使用占2格以上的水钥匙开门，进入后发生剧情，切入BOSS战。剑魔比较的简

单，主要攻击方式飞身斩、光弹、直接攻击。飞身斩可以在听到第一声震鸣后翻滚躲避。使用爆弹炸掉BOSS的剑，然后攻击剑，BOSS会变小，此时用剑的奥义旋风剑不停的追击，往返3次胜利。战胜BOSS后发生剧情，获得新的武器碑文，出洞后发生剧情。

Chapter 04 雷之精灵

剧情后，返回城镇，途中发生剧情，接着返回城南的小屋，接着发生剧情，主角莫名的被掳走。绑架主角的是沙漠的魔女，话不投机直接开战，比较简单，迂回躲避攻击即可。胜利后习得魔女的技能飞行道具的奥义，向下出宫后，门口剧情完毕走右上进入沙漠。沙漠的地形都很相近，所以要看清楚地图的编号，一直向右上走，走到中央沙漠15的，进入中间的建筑。

门口发生剧情后，开始战斗关卡。シリル遗迹2，将飞刀加上水的属性变为水的飞刀，攻击前方的蓝色菱形，接着用铁锤的奥义飞到对面，再用飞刀攻击上方的蓝色菱形。シリル遗迹3，踩右上的机关，接着使用森林、火、水各1格的钥匙开门。シリル遗迹4，全灭怪物。シリル遗迹5，用火性质的飞刀攻击途中的红色菱形，再末端用铁锤奥义飞过绿色机关即可。シリル遗迹6，依次用火、森林、水属性飞刀攻击红绿蓝菱形。シリル遗迹7，踩开关即可。シリル遗迹8，用铁锤奥义靠左边向上飞，再靠上面向右飞，最后从最左边中部偏下向右飞，踩全机关点即可。シリル遗迹9，全灭怪物。シリル遗迹11，踩机关即可。シリル遗迹12，利用定时爆弹同时攻击2个球柱。シリル遗迹12，全灭怪物。シリル遗迹13，全灭怪物。シリル遗迹14，踩最低下的机关，出现升空喷气点，接着继续踩底层2个机关，都踩成橘红色，然后上到顶层，利用铁锤奥义飞过顶层的橘色点，接着将底下2个机关都踩成红色即可。向上走来到シリル遗迹16，火飞刀攻击2个红色的菱形。シリル遗迹17，全灭怪物。走右边门来到シリル遗迹19，走通道用火属性飞刀射击3个红色菱形。シリル遗迹20，让3个球柱同时亮，定时爆弹和飞刀相结合很简单。シリル遗迹21，全灭怪物。シリル遗迹23，推动石像到2个机关点。シリル遗迹23，全灭怪物。最后使用2格雷元素的钥匙打开门，进入上面的入口，发生剧情切入BOSS战。BOSS守护神像，基本打法，绕着跑等待它发激光，然后从背后攻击。等到BOSS铁块无敌化，把它从地图上面的缺口推下去，往返3次结束战斗。BOSS每上来一次都会增加攻击手段，第二次的追踪光球可以绕圈躲避、第三次的激光散射，请早早绕到BOSS的背后。注意BOSS战前纪录它的资料，给它加上病气和一种属性，然后选用相对属性的武器攻击，这样会比较省心。

战斗胜利后剧情，回答新世界问题，获得新的碑文，4大精灵终于到齐。正要从下面的出口返回，沙漠的魔女出现，很明显主角被她利用了，魔女妄想利用这里埋藏的古代兵器志霸天下，主角当然不会同意，不过对方毕竟是魔女，瞬间将就预言者放倒。还好预言书有精灵的能力加护，魔女才不能染指。主角醒来，已经身在大牢，剧情后开始脱逃，记录完全部的碑文、花和人，接下来需要使用预言书的力量使用获得的道具"光のヒン"调制出"ポーション"，根据碑文提示需要"光1 暗1 望み2"拼凑。调整完毕后，对着生病的魔女使用"ポーション"，魔女的病被治好。剧情后用预言书记录右上的亮点，获得新的钥匙，设定成为2格雷的钥匙，打开门脱出。走到外面发生剧情，接着和沙漠战士战斗，非常简单的一仗，迂回直接攻击就行了。胜利后，众人开始离开沙漠城市。

Chapter 05 大会

开始返回故乡，沿着沙漠一直向西走，在沙漠3向上到沙漠1，接着继续向西走，走过大蛇的颚，返回了世界的十字路。刚进城遇到魔女发生剧情，然后从中心街向左下走来到"占的横丁"，发生剧情。和魔女对话完成后，直接前往竞技场，排球竞技结束后，和町长对话，接着前往"占的横丁"，走到正中间发生剧情。接着返回竞技场，发生剧情，全员齐聚。剧情后，需要选择主人公的流派……和4个方向的任何对话都可以。接下来返回镇外小屋连睡5天……到武术大会的前一天自动发生剧情，剧情后继续回去睡觉。

武术大会正式开始。第一战，自称勇者的年轻人 非常轻松 迂回攻击即可。第二战，沙漠的魔女 追踪飞刀翻滚躲避 打法紧逼 让她无法起身。第三战，铁锤战士 实力没增强多少 躲避它的无硬直飞锤就行了。第四战，国王 只会个旋风剑 玩家们自己使用的时候觉得旋风剑的弱点在那里，他的弱点就在那里，看他蓄力的时候直接上去砍。第五战，爆弹的师匠 这个没什么说的 他根本没机会爬起来 逼着砍。就这样毫不费力的获得了冠军，胜利后回到家中，发生剧情。形势逆转，预言书被抢走，女朋友被龙卷风卷走，整个局面一片混乱，由于城中出现敌对帝国军，圣国王认定主角和敌方将军窜通叛国，就这样昔日英雄转眼成了众人唾弃的叛国者，平日善良的村民也视主角为敌人，这到底是为什么？预言书的力量么……最后，主人公从监狱跳逃晕倒在城外。

Chapter 06 旅立

醒来后，剧情发展不断升华，真正犯错的人告诉了主角预言书在沙漠魔女的手上，同时碰巧他手中预言书的一页正式主角女朋友的资料，在一阵思想斗争后主人公决定开始新的旅程。剧情中，主角会学习空手无限流，一切流派的原点。接着会要求主角空手破坏箱子、空手消灭全部怪物。最后是和帝国将军战斗，不停发冲击波就行了，完成后习得空手的奥义。剧情后再和将军对话，接着出门，沿着道路一直向南，走到尽头会遭遇BOSS战，BOSS会召唤2只小怪，消灭它们后，BOSS会时隐时现攻击，把握时机翻滚躲避然后攻击即可，往返几次胜利。就这样主角通过了试练，接下来该是收回预言书的时候了，沿着师炼的道向南，走到沙漠的道，过桥向下来到沙漠，大致的方向左下，一直前进，不一会就会走到前面来过的遗迹入口地图，进入遗迹遇到魔女。话不多说，马上开战，本战主要注意飘动的蜡烛，利用跑动跟蜡烛保持尽可能远的距离，躲避蜡烛发出的攻击，魔女本体采用打打就跑的战术，基本难度不大。胜利后，剧情中魔女害人终害己。

Chapter 07 雷之精灵

收回预言书后，主人公决定返回故乡，先向下走接着一直向西边前进，如果发现地图总是相同，那么向南走一个版继续向西。穿过沙漠西、大鮫の颚来到镇外，门口的卫兵看来还记得主角的样子。没办法向东走来到グラナ平原，沿着路向东2个版在向北走，发生剧情。剧情后走城镇谜道进入，一直向左走，到底遇到盗窃大叔，从左边的秘道一直走到上面皇宫内，沿着路走到大殿左边的走廊，向上进入房间，记录地上的宝珠，然后踩后面的传送点进入マステマの天空枪。

マステマの天空枪战斗关卡。向上进入マステマの天空枪2，全灭怪物。マステマの天空枪3，将2个开关踩成蓝色的，然后进入中间攻击柱球。マステマの天空枪4，全灭怪物。マステマの天空枪5，踩3个机关全部成为红色。マステマの天空枪6，全灭怪物。マステマの天空枪7，踩左边的喷气点站到移动的平台上，然后用雷性质的飞刀攻击2个菱形。マステマの天空枪8，全灭怪物。マステマの天空枪11，全灭怪物。マステマの天空枪12，攻击上下2个柱球，再用雷属性飞刀攻击中间的黄色菱形。マステマの天空枪13，全灭怪物。マステマの天空枪14，首先攻击右下的柱球，然后踩最上面的喷气点，站到移动平台上，然后分别用火和森林属性武器攻击右左2个菱形。マステマの天空枪15，全灭敌人。マステマの天空枪16，先拉动最上面墙上的开关，然后快速跑到右下踩开关，然后再继续拉开关，在快速从左下喷气点进入中间踩机关点。マステマの天空枪17，全灭怪物。マステマの天空枪20，全灭怪物后，用占3个格的雷属性的宝珠开门。マステマの天空枪21，补血瓶，接下来就会进入BOSS战。BOSS雷龙，难度不大，但是想要记录它有些麻烦。BOSS游动的时候会使用雷球攻击，可以采用贴着边转着跑躲避。露出水面的时候会有一定的概率释放连续4次雷击，跑动躲避就行了。预言书记录后，修改它的参数，然后等它露出水面的时候攻击就行了。胜利后剧情，雷之精灵回归。

Chapter 08 冰之精灵

返回王宫，通过世界的十字路向西走，前往トルナック冰洞窟（前面收冰之精灵的场所）。从上次战争防御设施内的大洞跳下，一路前进。从冰窟19向上进入冰洞最深处，开始战斗关卡。冰洞最深部1，踩全部3个开关。冰洞最深部2，全灭怪物和出怪物点。冰洞最深部3，全灭怪物。冰洞最深部4，踩2个地上的开关。冰洞最深部16，通过移动台前进踩第一个机关，然后从机关左侧直接向下飞，在踩第2各机关即可。冰洞最深部14，全灭怪物，然后踩机关，再用占4个格的鱼属性宝珠开门。冰洞最深部15，先把冰块向上推再向右推再向下推压住机关，主角踩另一个机关。向下走冰洞最深部13，全灭怪物。冰洞最深部12，使用定时爆弹同时攻击2个柱球，在消灭出现的怪物。冰洞最深部2右行来到冰洞最深部10，首先从入口旁右侧的低地势向右飞到中间，攻击柱球。然后返回沿着路转到右上踩机关，最后用铁锤向下飞行直接撞柱球。然后使用占4格的冰属性大钥匙开门。冰洞最深部5，全灭怪物，破坏冰像。向右走进入冰洞最深部6，踩3个机关，过关后破坏石像。冰洞最深部7，首先通过升降台到中间的区域，然后右上45度飞，踩开关，然后直接左下45度飞，踩另一个。过关后破坏冰像（位于中间）。冰洞最深部8，全灭怪物，记着破坏冰像。冰洞最深部9，踩2个开关，如果前面的冰像全部破坏，则门就会打开，进入后切入BOSS战。

BOSS冰龙，相对来说比较难缠的1个。基本攻击方式：俯冲、近身冲击波、吐冰。俯冲刚开始会觉得不是很好躲。但是仔细观察发现俯冲有个很大的弱点，每次俯冲具有伤害性的时刻都在地图的中部地区，也就是说离开地面边缘的区域，龙会自动提升高度，所以就算此刻在一条直线上它也无法造成伤害。俯冲时候的打法，站在地图中间等着它来冲，估算龙从静止状态开始俯冲的时候，向相反的

边缘跑，然后转身卡准高度直接用剑攻击。来回攻击2-3次，龙就会落地，此刻用翻滚快速到它的背后可以完全躲过冲击波，同时攻击，当看到龙迅速转身的时候，也就是要吐冰了，此刻有2种选择，第一种如果运动神经够好，贴着龙一起转，始终保持它的身后位置；另外一种，装备冰之盾，防御状态基本无敌。战斗胜利后，发生剧情，冰之精灵回归。

Chapter 09 森之精灵

返身出洞后，发生剧情。接着该去解放森之精灵了。一直向东走来到**グラナ**平原9，接着北上进入**グレナトゥム**森林，接着使用预言书选择地图瞬移到“东の巨木”版块，左下封锁的入口可以进入了。进入后来到**レルネア**湿原，沿着路向西北方向走，在腐败的大涡遇到森龙。BOSS森龙，非常简单，本体出现的时候直接正面贴身，看它仰头动作出现，用盾防御，基本上BOSS每次3次连续仰头召唤树枝，等它召唤完成后，开始直接用剑砍。它吐树枝这招对于近身根本无伤害。本体消失的时候，看着地图上的标记，来回跑动，等到树枝出来了攻击即可。胜利后，剧情中森之精灵归位。

Chapter 10 炎之精灵

直接选择地点火山，瞬移后进入。火山1，全灭怪物。火山2，全灭怪物。火山3，全灭怪物。火山4，从地图最上面飞到右上的区域，在向下飞到右下，火属性攻击菱形。向上火山17，左右利用传送平台踩机关。定时爆弹安放灯柱旁，主角站在中间最上的机关上，启动爆弹。火山4向右到火山5，利用传送点踩开关，正中间的用锤子砸。火山6，从左上飞到右上踩机关。火山19，全灭怪物和刷怪点，左上的刷怪点从中间对准左上方块区域的上部，水平飞过去。火山8，无敌木乃伊可以用9格火元素包围消掉。火山13，用铁锤依次攻击出现的机关。火山14，全灭怪物。火山15，全灭怪物。火山9，全灭怪物和刷怪物点。接下来使用4格火属性的宝珠开门进入，切入BOSS战。BOSS炎龙，防御力非常高，最有效的办法是使用附加相克属性的定时爆弹，在它吐岩浆的间隔放置炸弹，炎龙的冲撞毫无威胁，唯一可怕的爆发炎石，最好躲得远远的。胜利后，炎之精灵回归。

Chapter 11 魔王

记录石碑后，返回出洞发生剧情。接着回到城镇发生剧情，和居民对话随意选择，接着会发生一场小战斗，胜利后，主角走地下牢狱的通道进入王宫牢狱。然后绕着逆时针方向前进，途中的机关关卡要全部突破，其中会有让消灭无敌怪物的关卡，使用9格自由元素包围无敌块，就可以破解掉。在15地图在能够向右走进如16，16需要4格暗属性的宝珠开门，进入后BOSS战。帝国宰相，直接爆弹伺候，来回跑动躲避他的法术就行了。

暗黑王子，旋风剑可以装备盾防御，采取近身战。如果他没有倒地，就防御，等到他也防御状态，再绕到背后继续攻击，近身战的好处，基本上对方不会使用旋风斩。魔王，作为最终BOSS，它的破绽非常明显，装备盾，拿上剑，紧贴着BOSS，除了BOSS得双手一起向下砸，其余攻击都防御，当双手一起砸的时候，防御后马上攻击。不过，需要注意的是，BOSS发的白色光球，无法防御，但是出现概率很低，当看到BOSS长时间发傻，然后伸手向前指的时候，马上准备闪躲，如此反复，轻松过关。

全武器列表

本作系统相对比较简单，武器都是通过预言书搭配属性元素获得。因此，收集纪录这些搭配方法就成了一个相对重要的环节。如果不想从开始到通关都用小刀，那就看看下文吧。

道具名称	攻击力	需要的属性元素块
ソード	20	无
历战の剑	50	铜×2，病×2
破灭の历战の剑	50	炎×1，暗×1，铜×2，望み×1，正义×1，病×2
グラディウス	70	炎×1，铁×3，正义×1
斗士の剑グラディウ	70	炎×2，铁×3，正义×1，犬×1
カレイラの剑	80	铁×2，正义×2，犬×2
一般兵用 カレイラの剑	80	铁×2，正义×2，自由×2，犬×2
ブラックサーベル	100	暗×3，铁×2，蛇×1
恶魔の剑ブラックサーベル	100	暗×3，铁×2，运命×1，蛇×2
ジエネラルソード	185	铁×3，铜×1，正义×3，犬×1
ルーンブレード	120	炎×1，森×1，冰×1，雷×1，铁×2，知惠×2
武骨なる剑ジエネラルソード	185	石×1，铁×3，铜×1，正义×3，望み×1，犬×1，虫×1
魔法の剑ルーンブレード	120	炎×1，森×1，冰×1，雷×1，铁×2，知惠×2，望み×1
エクスカリバー	170	光×3，铁×1，银×2，正义×3，运名×1
圣なる剑エクスカリバー	170	光×3，铁×1，银×2，正义×3，运命×1，望み×3，鸟×1
ゼノンクロス	140	银×3，正义×3，名声×1，富×2
クサナギ	180	森×3，光×1，铁×1，金×1，富×1，蛇×4
秘宝の剑クサナギ	180	森×3，光×1，铁×1，金×3，富×2，蛇×4
圣冥霸道	240	森×2，冰×2，铁×1，银×3，运命×2，知惠×2
隐されし剑圣冥霸道	240+123	森×2，冰×2，石×1，铁×1，银×3，金×1，运命×2，知惠×2，虫×2
ジエネシス	160	光×2，暗×2，金×5，运命×1，知惠×1，望み×1
天地创世剑ジエネシス	160	炎×1，森×1，冰×1，雷×1，光×2，暗×2，金×5，运命×1，知惠×1，望み×1
ヴァイゼルガンド	200	铁×2，铜×1，银×2，运命×3，望み×1
邪なる剑ヴァイゼルガンド	200	暗×4，铁×2，铜×1，银×2，运命×3，望み×1，蛇×1
カタナ	25	无
シミター	60	铜×4，鱼×1
三日月刀シミター	60	光×1，暗×1，铜×4，鱼×1
ショテル	85	铁×3，蛇×3
屈曲の刀ショテル	85	铁×3，自由×2，蛇×3
备前长船	95	光×2，银×5　购买获得
优秀な刀备前铁船	95	光×3，银×5，富×2
マンテイスブレード	98	铜×3，猫×2，虫×4
毒牙の刀マンテイスブレード	98	铜×3，病×3，猫×2，蛇×2，虫×4
村正	190	暗×2，铁×4，运命×4，病×2
妖の刀村正	190+86	暗×2，石×1，铁×4，运命×4，病×2，犬×2
鬼切	90	银×7，正义×1
裁きの刀鬼切	90	雷×3，光×2，银×7，正义×1
レイピア	25	无
フランベルジュ	105	炎×4，铁×1，石×1，银×1，蛇×2
ライトニング	150	雷×3，石×1，铁×2，银×2
电光石火突剑ライトニング	150	雷×5，石×1，铁×2，银×2
デュランダル	110	金×1，正义×5，运命×2
光条の突剑デュランダル	110	炎×1，光×3，金×1，正义×5，运命×2
オートクレール	120	银×4，知惠×4
明净の突剑オートクレール	120	冰×1，光×1，银×4，正义×1，知惠×4，鱼×1
アサシンダガー	100	暗×4，铁×1，虫×3
暗夜の突剑アサシンダガー	100	暗×4，铁×1，蛇×2，虫×3
イシキバツンツン	170	森×2，石×3，自由×1，犬×2
狩人の突剑イシキバツンツン	170+83	森×2，石×3，自由×1，知惠×1，鸟×2，犬×2
ブラックフェザー	195	暗×2，铁×1，望み×1，鸟×3
亲友の突剑ブラックフェザー	198	炎×1，森×1，冰×1，雷×1，暗×2，铁×1，望み×1，鸟×3，犬×1，猫×1
大剑	30	无
ダインスレフ	60	暗×1，铁×6，望み×1，病×1
アンワール	150	铁×1，银×3，金×1，病×2，富×1，猫×1，蛇×2
宝沙の大剑アンワール	150	铁×1，银×3，金×2，病×2，富×1，猫×1，蛇×2
レーヴァテイン	180	炎×2，铁×2，银×2，金×1，运命×1，自由×1，病×1
终焉の大剑レーヴァテイン	180	炎×2，雷×1，暗×1，铁×2，银×2，金×1，运命×2，自由×1，病×1，蛇×1
ハンマー	55	无
グランドハンマー	160	森×2，石×4，自由×1
巨人のグランドハンマー	160	森×2，石×4，自由×1，知惠×1
フォレストハンマー	190	森×5，石×1，鸟×3
ミョツルニル	270	雷×4，石×1，正义×4，自由×3
雷神のハンマーミョツルニル	270+83	雷×4，石×1，正义×4，运命×1，自由×3，望み×1，猫×2
アックス	60	无
サイクロプス	240	雷×2，铁×1，银×1，运命×3，望み×4
匠の斧サイクロプス	240+93	雷×2，铁×1，铜×2，银×3，金×1，运命×3，望み×4
アイアンビーク	195	铁×4，鸟×3
两断の斧アイアンビーク	195	雷×3，铁×4，鸟×3，虫×2
メイス	65	
鬼金棒	210	炎×2，暗×3，铁×4
粉碎のメイス鬼金棒	210	炎×2，冰×2，暗×3，石×3，铁×4，虫×1
ヘカトンケイル	285	铁×1，银×1，运命×3，蛇×3，虫×3
百王のメイスヘカトンケイル	285+91	光×1，铁×1，银×1，金×3，运命×3，病×1，蛇×3，虫×3
爆弹	155	无
ナパームボム	280	炎×3，石×2，铁×2
烧尽の爆弹ナパームボム	280	炎×4，石×2，铁×2
ダイナマイト	340	炎×5，石×1，铁×1，虫×3
爆破的爆弹	340	炎×5，石×3，铁×1，虫×3
カレイラボンバ	380	炎×3，石×3，铁×1，正义×3
爆沉の爆弹カレイラボンバ	380	炎×3，石×3，铁×1，正义×3，名声×2，虫×2
バレルボム	150	无
リモコンバレル	120	炎×1，石×1，铁×1，知惠×1，望み×1，蛇×3，虫×4
爆炎のタルリモコンバレル	120	炎×1，光×4，石×1，铁×1，知惠×1，望み×1，蛇×3，虫×4
精灵 核裂弹	400	炎×3，森×3，冰×3，雷×3，石×1，铁×1
炸裂のタル精灵 核裂弹	400+103	炎×3，森×3，冰×3，雷×3，光×2，石×1，铁×1
ハオチィソウル	335	炎×4，森×3，石×1，铁×1，知惠×4
爆碎のタルハオチィソウル	335	炎×4，森×3，石×1，铁×1，知惠×4，鸟×2，虫×1
飞刀	10	无
手里剑	40	暗×2，铁×1，鸟×1，蛇×2，虫×3
隐密の飞刀手里剑	40	暗×2，铁×1，知惠×2，鸟×1，蛇×2，虫×3
トマホーク	75	雷×2，铁×3，自由×1，鸟×4，虫×1
风切る飞刀トマホーク	75	森×3，雷×2，铁×3，自由×1，鸟×4，虫×1
影牙	70	暗×5，铁×1，鸟×3，虫×2
見えざる飞刀影牙	70	雷×1，暗×5，铁×1，鸟×3，鱼×3，蛇×1，虫×2
ボウガン	15	无
アルバレスト	105	铁×3，银×3，正义×3，鸟×1
アイスボルト	70	冰×4，雷×1，铁×1，正义×3，鸟×1
冻てつくボウガンアイスボルト	70	炎×4，雷×1，铁×1，银×1，正义×3，鸟×1，鱼×3
枪	20	无
ドラグーン	120	雷×1，铁×1，正义×5，名声×1，鸟×3，蛇×2
魂贯く枪ドラグーン	120	雷×1，铁×1，金×2，正义×5，名声×1，富×1，鸟×3，蛇×2
ブランダーバス	125	石×4，铁×1，金×2，正义×3，鸟×1
乱を呼ぶ枪ブランダーバス	125	炎×3，石×4，铁×1，金×2，正义×3，鸟×1

畅游无限可能的小小大星球



Point01 游戏基本操作

使用左摇杆是控制移动，往左右大幅推动就是能奔跑。按下×键就是跳跃，长按的话则能大幅跳跃。按下×键跳跃后，按住R1键不放，就能抓住空中的泡棉。在按住R1键不放时，使用左摇杆就能左右晃动。之后再算准时机放开R1键就能跳到另一个地方了，另外R1键还能抓住物品来推动或拉扯。如果你想从有落差的地方向下跳，那么请推动左摇杆并按下×键。按□键是打开玩具箱，即可在关卡中摆设饰品或是贴纸。而十字键按键则可以改变表情，上是喜悦、下是难过、左是严肃、右是生气。按住R2键，再摇动两个摇杆就可以让娃娃摆动两只手臂。



←最终幻想7里的萨菲罗斯和合金装备系列主角斯内克的造型，这都是本作布娃娃的特殊服装。



Point02 游戏模式介绍

调查太空舱的电脑，会出现模式选则，游戏中表示为选择行星。使用十字键或摇杆就能选择行星或行星内的项目，刚开始只能选择到“Little Big Planet”，这个就是游戏的故事模式。随着故事的进行，会出现其他可供选择的行星。比如“我的月球”模式就需要故事模式进行三关以后才会出现。在故事模式中协助各种遭遇困难的角色，收集各式各样的道具素材，以达成自己的满足感和成就感，更重要的是，拿这些素材来打扮布娃娃和创造自己的关卡。“马上游戏”这个选项是可以和来自世界各地的玩者一起游玩同一个关卡的在线游戏。“精彩关卡”模式是可以游戏世界各地的玩家所制作的关卡在线上游玩的模式。“我的月球”模式是可以制作原创关卡的星球，制作完成的关卡可以在全世界公开发表，这也是本作的最大卖点之一。“资讯卫星”模式，这里是确认情报的星球，选“Me”可以确认玩家本身的游戏内容，状态以及拍摄的照片。选“好友”除了可以确认好友的状态外，也可以邀请好友加入自己的游戏，或者是参加朋友的游戏。



本作的主角是一个可爱的布娃娃，身高7CM，梦想着总有那么一天，众神和地球人可以再次在地球上一起生活的布娃娃，这就是玩家在游戏中的身份！他的表情丰富多变，也有许多的服装配件可供搭配。快来制作个人专署的布娃娃吧！ □文/七曜

Point03 我们的玩具箱

玩具箱的“自订角色”里能给布娃娃更换服装，随心所欲的为布娃娃搭配服装和各种饰品。自订布娃娃完成以后，可以保存服装，以方便随便使用。如果玩家控制的布娃娃一不小心掉入了陷阱或者无法动弹时，可以选择“再试一次”的选项，游戏会直接从中继点开始。关卡中有很多空白的木板需要上颜色，在帖纸选项中寻找和图案相同造型贴纸的贴上去，就能开启机关，获得隐藏的素材，这点对于要完美收集的玩家来说非常重要。还有很多机关对应的贴纸需要在之后的关卡中才能取得，这样就需要取得相应贴纸后，再回到原先的关卡中去取得素材。每关开始的时候都能查看到该关卡中所拥有的素材数量，是准确的个数。只要你获得了，就算中途阵亡也会自动保存。



↑玩家可以随意将故事模式中的物品摆放到自创关卡中。



地球
也有人说它是「梦想家们的星球」
这里的居民们花了很多的时间
睡觉和做梦
他们的想象力天马行空
源源不绝，化成了一股能量
而这股能量究竟跑到哪去了呢?
他飞出了大脑，到达了好远、好远的宇宙……
凝聚了各式各样的梦想后
美好的事情发生了
新的世界就此诞生
一个蕴藏着不可思议的梦想 冒险
和无限可能的星球
现在你的冒险即将开始
欢迎来到……Little Big Planet

Little Big Planet

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：小小大星球		2008年10月30日	
	动作	SCE	5980日元	日版
	BD	1-4人	600M	全年龄

展开超大冒险

Point04 我们的太空舱



它是布娃娃所搭乘的太空舱，操作太空舱电脑，一起前往新的星球吧。用左摇杆可以在太空舱里自由移动。在太空舱内部的控制器旁边，按□键能启动主控电脑。在距离电脑稍远的地方，按□键会显示和关卡中一样的玩具箱，此时可以自定义布娃娃，或者在太空舱内布置贴纸和装饰。如果在连接了多只无线控制器的状态下进入太空舱，就能依照控制器的数量选择，2-4人的玩者档案，畅享多人游戏。档案中会保存每个的都布娃娃的自订状态，若不想使用玩家档案，可以选择“访客”。如果你对自己设置的太空舱不满意，那么可以按下START键，里面的第一个选项就是重设太空舱。



Point05 我们的百宝袋



百宝袋是自创关卡的基本道具，选择纸箱或金属等材料，即可制作物件。选择素材、决定好形状后，关卡内会出现物件游标。百宝袋中有各种动物、角色及装置等，游戏事先就为玩家准备好了形状及调整好机能的物品。选择了物品后，舞台内会出现物件游标，自行摆放即可。这些物件里头有一些是具有特殊动作或是效果的东西。素材中有些可供布娃娃抓取，像是用泡棉等轻盈的素材制作成的东西。





↑来自战神系列中的经典怪物，美杜莎，这也是特殊服装。

→多人游戏也是本作的最大卖点之一。

Point06 Little Big Planet



游戏的主要模式之一，简单的说可以视为一种横版卷轴式多线活动过关游戏。在太空舱中选择“Little Big Planet”就能开始故事模式。首先用十字键或者左摇杆选择想要进行游戏的地域，最初只能选择一个地区，一共有8个大关，庭园、热带草原、婚礼、峡谷、大都会、岛屿、寺庙和荒野，每大关会有若干小关。通过一个关卡，就会出现下一个故事关卡，关卡中有一种钥匙，这是开启特殊关卡的必须条件，有些关卡中有数把钥匙，这是因为过关后会出现多个特殊关卡，这些关卡的玩法和过关方式都有别于普通关卡，是对某些小游戏的特别考验，玩家能在这里创造出属于自己的高分记录，但这里没有素材收集。

站在关卡里面的角色旁边按△键，就能反复查看角色的发言，这些语段都是给予玩家的过关提示。他们会告诉玩家要进行的事件和过关的方法，也会含沙射影的提示该怎么操作。关卡是多线移动的，用左摇杆的上下来操作，很多隐藏的素材都藏在建筑的后面，需要探索。除了素材收集外，关卡中另一种奖励就是分数泡泡，在关卡里存在许多大小不一，颜色不同的泡泡，取得泡泡就能获得分数，连续收集5个以上的泡泡后分数就会变成2倍，而连续收集到10个，分数就会变成3倍，依此类推。流程中白色的光环叫做“中继点”，当玩家通过这里，圈就会发白光，这是在此立下了标记，当玩家阵亡或者选择了“再试一次”的指令之后，游戏将会从最后通过的中继点继续开始。



Point07 自行创造模式



从太空舱中选择“我的月球”就能开始玩家自我创造的旅程，用方向键选择要制作关卡的地点，按下○键，选择制作。如果玩家已经将故事模式全部通关，那么在范本中将会出现九个选项。空白关卡和游戏故事模式中的8大关卡。选择空白关卡后，玩家将从零开始制作。随着故事模式的进行，范本的种类也会持续增加。玩家选择游戏中的关卡作为蓝本来进行创造，那么游戏中的场景都会和故事模式中的一样，玩家可以换成别的关卡中的物品摆在这里。编辑得差不多了以后，就可以按下START键，选择切换到游戏模式进行游戏的试玩。



←同样是来自战神系列中的著名怪物——米洛陶洛斯，它与美杜莎同为隐藏服装。

Point08 玩具箱游标！



在关卡制作画面，可以使用喷射包在空中自由移动，按下方向键下即可变更喷射包的开关。按下方向键左，即可取消之前对关卡的变更。首先按□键调出玩具箱，然后选择“玩具箱游标”，用这个可以移动、调整、删除已经配置完成的物件。这时会出现一条光线，用其可以移动场景里可以移动的素材，随意摆放。选定位置后，直接按○键确定。如果在配置素材时，按住○键不放，并同时操作左摇杆，就能连续配置。在配置物品时，可以用右摇杆来旋转和改变尺寸，直接按下右摇杆，则可以将物品反转过来。在配置中的素材上按下△键，即可剪下游标所在的部分。透过L1键和L2键，调整物件配置时的深浅，R1键和R2键则能改变物件的厚度。

Point09 工具袋

工具袋里的工具多种多样，有些工具可以编辑物件的端点。还有替配置物件加上电流、火焰的电力、火焰工具，你在关卡中所遭遇的不幸都能再现出来让其他玩家体验。如果你对这几种设置不满意了，还可以用还原工具还原到平静的状态。制作AI角色是替物件赋予生命的道具，透过对话框发表感言，或是制作会尾随布娃娃的东西，就像故事模式中给予玩家过关提示的各个NPC角色。连接器的功能是连接两样物件，依照道具不同，也能让物件旋转或者进行活塞运动。开关是对于动作启动的控制器，可设定当布娃娃靠近时，或是贴上贴纸后时等动作。

Point10 细致的微调界面！



大部分道具，在玩家按下□键后，都会显示出一些调节用的选项。都是一些微调的项目，比如运动速度、旋转距离、动作幅度等等。这些会因物件的不同而有所差异。工具袋中还有游戏套件，其中包括强化角色，比如配置喷射包，获得喷射包后就能在空中自由移动。危险物，触碰到就算失误的钉子或炸弹等危险工具。一般套件里有入口、泡泡、中继点，以及可以自动拍照的摄影棚等和关卡进行有关的道具。竞速套件里包括在竞速时使用的起点和终点等。另外里面还有音效、音乐物件等能设定音乐的物品，以及关卡背景、整体色差或亮度的物品，总之十分完善和体贴。



暗夜魅影，破晓逆光，代天行诛，一击必杀！

《天诛4》剧情是紧接在前作的一年之后，妖术士"天来"的骚乱结束，乡田松之信依然处于不安状态并藏身于一处。受命于主人公的力丸，动身调查阴谋背后的势力。正当被家老关谷氏召回之时，乡田松之信的女儿菊姬却被人掳走，因此战祸再起……将暗杀忍术和隐密忍术美学推向极致，系列10周年纪念作品，素质之高值得每位玩家来体验！

□文/七曜

POINT 01 本篇任务模式很刺激，片手业任务可视为教学！

游戏一共有三种游戏模式，1、本篇任务，就是游戏的故事模式，一共10大关。其中分别用力丸和彩女两名忍者来完成，可以重复进行已经通过的关卡，用数字键，1和2来切换，其中力丸6关；彩女4关。除了能在本篇模式里享受到完成暗杀任务的成就感外，本作还为玩家准备了多种支线任务，这些任务的完成与否并不会影响到游戏进程，不过一些特殊道具以及稀有道具都被分配到了这些任务中。其中就包括片手业模式和里·天诛模式。片手业模式就是自由任务模式，一共50个任务。完成依赖的目标任务就会终结，奖励也非常丰富，具体奖励请看本文隐藏要素部分。里·天诛模式是游戏的考验模式，进入方法为在进入本篇以后，选关时向下甩手柄，关卡背景颜色由红色变为紫色即告成功，再向下甩一下手柄就会还原到表·天诛模式。此模式改变了剧情模式中各关卡的敌方站位，己方任务等，加大了任务完成的难度，部分稀有道具都在这个模式中获得。另外在本篇任务和里·天诛模式收集全部散落的卷轴，并将它们组合成一个完整的卷轴，可以拿到很值的奖励，具体奖励请看本文隐藏要素部分。

POINT 02 熟练掌握基本操作！

游戏一共有4种操作模式的设定，可在系统设定里更改，具体使用哪套模式玩家依据自己的顺手程度自行调整。这里介绍TYPE A，方向键下为使用道具；方向键上为扔掉道具或更换道具；方向键左右为选用道具。A键为必杀或依据条件进行各种隐藏。+键为暂停，B键为取消。摇杆为移动和调整视角，按住B在控制方向键为跑，右手柄上点为跳，配合跑就是冲跳，本作没有二段跳，也没有钩锁，很多地方



上墙需要搬箱子垫脚。右手柄下点为疾风，用此技能移动不易被敌人察觉，是必用的移动法则。Z键是使用心眼系统，观察周围情况，配合摇杆调整视线。

CHECK UP! 力丸、彩女

他们发誓对主君乡田松之信效忠，防范国家遭到威胁于未然。因为在过去的战争中师傅东紫云斋和师兄龙丸相继去世，因此力丸成为了东忍流忍者首领。而彩女则是力丸的师妹，她是一名很有天赋的忍者，仅十四岁就获得了东忍流忍术皆传的才女，不拘泥于传统的独特忍杀技巧使其无人能敌。



如果你不完成忍杀，那么只能拼刀了！

←本作凡事没能忍杀的敌人，那么全部都要用拼刀来解决他们。



鬼阴升级为最终BOSS

→鬼阴是历代正统天诛系列都有登场的BOSS，不过作为最终BOSS，在本作中还是头一回。而在本作结束后，他又附身到了彩女的身上，看来5代的剧情序幕已经渐渐拉开……

最终BOSS鬼阴

从初代到4代，反面角色鬼阴果然是一作不漏的全勤登场，前三代都是作为最终BOSS的下属的他，在本作终于成了最终boss，也可算是多年的夙愿得以实现，在系列诞生10周年之际，他也终于扬眉吐气了一回。虽然本作中他的面部花纹更加夸张，有些像倾奇者，但是玩家们还是一眼就能认出他就是鬼阴。但一贯用腿的他，这次的武器却换成了刀，这完全是为了突出游戏中的拼刀系统而准备的，在最终BOSS战中，玩家必须通过拼刀来战胜他，说起来觉得这一设定非常的画蛇添足，比较勉强。



NINTENDO Wii

本刊译名：天诛4			2008年10月23日
动作	ACQUIRE	7140日元	日版
DVD	1人	1格	15岁以上



天诛忍杀皆传 CHAPPER 1

本作的杀敌方式基本就两种，忍杀，即一击必杀，和拼刀。这次只要一被敌人发现，如果身上没有携带烟玉的话，第一次会逃离；第二次则直接被敌人杀死。如果是近战的敌人，身上携带有忍者刀的话，就会进行拼刀。

POINT 03 游戏的过关评价细化说明，本作的最高评价称号是超忍！

本作的评价一共有6项，由手里剑来表示，每项最高评价为5枚手里剑，总评最高为30枚手里剑。29—30枚手里剑称号为免许皆传；24—28枚手里剑称号为上忍；18—23枚手里剑称号为中忍；10—17枚手里剑称号为下忍；1—9枚手里剑称号为门前扫地。影响评分的6项在此进行具体介绍。1、杀害人数，杀死敌人的总人数，全部杀掉为满分。2、杀害报酬，根据必杀的类型给分，分数有幅度变化，其中溺杀得分最高，总之越特殊的必杀得分越高。3、隐秘行动，就被敌人发现的次数，没被发现会获得满分。4、烟玉自制，使用烟玉的次数，一次都没使用获得满分。5、生杀与夺，杀死敌人以外的良民，一个不杀为满分，良民并不是每关都有，具体请参照后文的攻略。6、达成速度，就是过关的时间，越快越好。

POINT 04 听声辨位只凭心眼系统，用直觉对敌人进行忍杀！

心眼系统是本作的核心系统之一，玩家想掌握敌人的行动规律必须使用这个系统，而且只有灵活使用好这个系统才能对全部敌人形成必杀。进入心眼模式后，玩家能全盘掌握周围敌人的状况，敌人的视线、光源、遮挡物等各种各样的状况条件都会清晰呈现。敌人的视线以红色的射线表示，光源充足场所会呈现白光提示，而可以藏身的位置则显示为紫色。可以进入的门会有黄线提示，足迹以及爬墙等留下的痕迹会以青白色显示，仔细观察就不怕迷路。

忍杀是生存之本

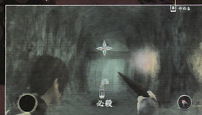


→从梁上必杀敌人，是本作中最安全的忍法方法。

↓投杀是对付梁上敌人和哨塔的最近手段。

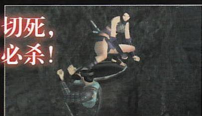
POINT 05 舍身，不成功便成仁；必杀，生死一线之间！

必杀是天诛系列一贯的精髓，也是游戏最大魅力所在。用一句话来概括，就是："在满足特定的条件下，对敌人进行一击必死的忍杀！"在本作中，当满足条件时会出现必杀提示，然后在一些情况下，没有提示，玩家凭经验来操作，也是可以进行必杀的，这就看玩家的经验了。连续必杀是满足条件时，对站在一定范围的所有敌人进行连续必杀，这个也需要连续按键来操作。普通必杀一般是从背后接近敌人，然后会出现两个手柄的选择，特殊必杀就是利用环境和忍具来必杀敌人，这个会在忍具介绍和具体攻略中详细介绍。所有必杀中将敌人拖到水里溺死的评价是最高的。游戏中如果没有带忍者刀，被敌人发现一次会直接逃跑，第二被发现就会直接被杀死。取消了前作中体力的设定，使得本作成为一款硬派游戏，难度上较之系列前作也有提升。



各种形形色色的忍杀是本作精髓

如果你不想被切死，就将敌人一击必杀！



→水缸杀即安全，手法也独特，但需要特定条件支持才能实现，考验玩家的经验。

POINT 06 拼刀是本作的核心系统，如果你不想拼刀只能忍杀了。

官方之所以用这个词来命名，估计是因为在拼刀胜利的最后一击按A来终结的话，力丸或彩女会用一招非常棒的POSE终结敌人，这在无双系列中被命名为杀阵攻击，天诛4里就直接搬过来用。在游戏中被敌人发现，且玩家身上带有忍者刀就会进入杀阵攻击，操作分为攻和守，一般会是玩家先守，也有极少数时候会先攻。忍者刀最高有10格的耐久，在防御的时候只要没按提示摆对手柄的位置，就会被扣掉一格耐久性，当耐久被耗完，刀就会断掉。玩家攻击时只需要连续摇动手柄砍即可，在画面右上角，红色槽是敌人的体力，砍完即胜利。紫色槽是蓄力槽，受到敌人攻击就会增涨，涨满了才轮到玩家攻击。这里介绍一种几乎必胜的拼刀法，就是在敌人出刀的瞬间，掌握好时间差，按+键暂停游戏，屏幕上会显示出手柄的指令，玩家就可以不慌不忙的摆到对应位置即可，对付一般的敌人用这招十分有效，但铠武者的攻击实在太猛，能必杀他，还是使用必杀，而且被敌人发现会降低评价，本作中还有一些任务和BOSS战强制用杀阵系统进行。



←本作的拼刀即无聊又没乐趣，远没有前作中的格斗有乐趣，完全是一个极为失败的鸡肋系统。

POINT 07 极具心意的月食雷达；通过雷达就能判断敌人行动！

本作中的雷达从系列前作中的数字雷达变成了很形象化的月食雷达。在周围没有敌人的情况下会显示为月全食（就是全黑），而月亮周围的星星就敌人，有几颗星就有几名敌人，还有一些隐藏的忍者和哨塔上的火枪手是不显示的。当玩家藏进黑暗的地方月亮会变暗，被很多乌云遮盖住。被敌人警戒时，星星会被紫色，警戒过一段时间会自动解除，这时星星又会回复到黄色。有时想从高处跳下必杀敌人时，除了用心眼以外，月食雷达也能很准确的判断出敌人的方位。一般的敌人利用雷达就能很好的进行其行动上的判断，但铠武者确实很强，他的警惕性极高，而且拥有听声辨位的属性，倘若在月食雷达显示3/4时，只要玩家走动，他就会把目光集中过来。倘若月食雷达显示小于1/2的话，只要走动就是绝对被发现。一般用蹲点杀（例如草丛里）、鬼哭玉轰杀或者利用雷达和心眼从高处跳杀。





←躲进马车中后，就算全部敌人进入警戒状态也无所谓。

表·天诛模式全地图碎片

关卡—地图编号	地图碎片获得地点
1-1	最后区域商人所在房间的走廊
1-2	进入暗道在最初区域的建筑物里的走廊，挂着锁的门旁，需要用爬墙的忍具
2-1	能从有围炉那个房间的梁上进入的房间里
2-2	最初区域中能爆破的墙壁对面有忍者的小屋中，需要用鬼哭玉
3-1	最初区域中潜入堆着两个箱子的地方
3-2	可以使用烟玉的地方
4-1	第二个区域，货车地附近
4-2	庭园的桥上
5-1	最初区域，从后包围打倒的纤武者的旁边
5-2	第二个区域，终点附近，右手损坏的桥那过去
6-1	掉落忍猫的地区、在第三个忍者的地方、木板堵住的入口的右旁边的草丛那隐藏的猫穴里，需要用忍猫
6-2	取得6-1的区域，从地图中窗户那可以看见掉落的地方猫穴里，需要用忍猫
7-1	最初区域起始地点最近的炉中，需要用忍猫
7-2	从井那出来的区域猫穴里，需要用忍猫
8-1	第二个区域的第二个房间里
8-2	第一个区域有商人的大厅里
9-1	第二个区域，道路尽头的铠武者身后
9-2	最初区域上崖，需要用爬墙的忍具
10-1	第二个区域，上方有隐藏忍者的地方
10-2	进城的右边，落有箱子的道路内部

里·天诛模式全地图碎片

关卡—地图编号	地图碎片获得地点
1-1	和表·天诛模式1-2的碎片在同一地方，需要用爬墙的忍具
1-2	在表·天诛模式1-1的下一个区域，通过铠武者有声响的走廊，需要用爬墙的忍具
2-1	有围炉的废屋中
2-2	池塘区域有挂锁的门旁，建筑物的房檐上，需要用钓竿
3-1	第二区域，可以爆破的墙壁里，需要用忍猫或者鬼哭玉
3-2	多头所在的建筑物的走廊，需要用忍猫
4-1	第二区域，有忍者的房间里
4-2	进城的第二区域，有大量铠武者的房间内
5-1	桥区域的终点附近，在隐藏忍者的身上
5-2	最后区域，挂锁的建筑物中，铠武者身上
6-1	很多火枪手的区域，起点附近高台的桥那的火枪手脚下，需要用钓竿
6-2	最后区域，过关目标铠武者附近，需要用钓竿、忍猫
7-1	通过大佛区域，后庭园的正中
7-2	最后区域，有围炉的房间，推荐使用忍猫
8-1	起点后面的墙壁使用爬墙忍具上去，切换区域后，有三个铠武者的建筑物中
8-2	终点处挂锁门的屋檐上，需要用钓竿
9-1	最初区域，利用爬墙忍具上崖的里面
9-2	有两层建筑物的区域，一楼有很多铠武者建筑物的二层
10-1	有关谷的区域，通过猫穴的里面，需要用忍猫
10-2	有关谷的区域，就在10-1的地方利用鬼哭玉破坏墙壁的里面

隐藏要素全部公开

任务	隐藏要素
本篇任务	表·天诛模式通关获得忍具忍足袋〇八
本篇任务	表里·天诛模式全通获得忍具百货店
本篇任务	表·天诛模式全地图碎片收集，力丸获得十六夜；彩女获得鬼火
本篇任务	里·天诛模式全地图碎片收集，获得鬼の面
片手业任务	通过前10个任务，资料阅览开启
片手业任务	通过前20个任务，音乐音效奖赏开启
片手业任务	通过前30个任务，习得古之必杀，使用方法为从背后向上甩手柄
片手业任务	通过前40个任务，天诛回顾录开启
片手业任务	通过全部50个任务，追加忍具五色米

站在梦幻的深渊，寻找远方的呼唤

Check Up!

千姿百态的忍具大全；杀人于无形的忍杀利器

1 手里剑/クナイ/小石

游戏中每关必备的忍具之一，能直接必杀站在井边、桥上、高处、火边的敌人，需要对准以后会出现必杀的提示，特别是用来对付哨塔的枪手和角落里的忍者。还能熄灭光源来制造黑暗场所，和声东击西吸引敌人。

2 烟玉

放出大量烟雾干扰敌人，使敌人不能行动，会持续数秒，这时可以靠近进行必杀，对聚集在一堆的敌人也有效，靠近后可以进行连续必杀。还有对付棘手的敌人时很有效，比如对付铠武者。另外如果带在身上，被敌人发现时可以选择用烟玉逃跑。

3 鬼哭玉

本作的最强忍具之一，可以直接投掷轰杀除了BOSS外的全部敌人，包括用手里剑等必杀不了的铠武者，只要瞄准了一颗上去敌人必然被炸死。

4 カスガイ

用来攀爬特定的墙，墙可以用心眼观测到，这个设计很像战神系列，墙面和普通的不一样。还可以弄开旧榻榻米，藏在下面来必杀靠近的敌人，在最后一关就有一个铠武者需要用这招来必杀。

5 忍布

后几关会出现，用来覆盖自己，即使是警戒中的敌人也发现不了，另外可以灭火。

6 忍者刀

防身必备物，本作中只要被敌人发现，且身上没有忍者刀就会直接被判游戏重来。身上有忍者刀就会和敌人拼刀，除了强制拼刀的BOSS外，其他BOSS是不会和玩家拼刀的。

7 三法竹

游戏中的初级忍具，主要用来熄灭那些不能被直接吹灭的光源。然后在水遁时用来水下呼吸，还能作为水枪吸引敌人的注意。

8 钓杆

将远处的东西拉到身边，如钥匙、箱子或者忍具。另外也可以作为武器直接必杀落穴边、水边的敌人。

9 毒药

杀人与无形的液态剧毒，溶入酒水中，毒死敌人，例如用毒药必杀第三关的BOSS，另外还具有很强的腐蚀性，可以用它溶解掉门锁。

10 忍猫

替代了前作的忍犬，主要用途是负责侦察和道具运输，还可以引爆炸药。

11 疾风丸

食用后全部行动速度在一段时间内提升，包括搬物品，这个忍具要在里·天诛任务四以后才会出现。

12 火遁手里剑

燃烧的手里剑，比普通手里剑威力更强，这个忍具要在里·天诛任务一以后才会出现。

13 忍足袋〇八

突进速度加快，且无脚步声，需要将表·天诛模式全任务通过，也就是通常故事模式通关后获得，这是非常好用的忍具。

14 五色米

平常保持心眼状态，需要片手业模式全任务通过。另外这有一个恶性BUG要提醒各位。获得五色米后，在这时如果中断游戏再开的话，五色米会消失，而且永远不会再获得。

15 忍具百货店

任选3个忍具并可无限使用，只是每当变换场景后都会随机换3个，需要表里·天诛模式全任务通过后获得。需要说明的是，只要装备了忍具百货店，其他任何忍具都无效，进入游戏所出现的忍具全部随机，不管是多高级的十六夜、鬼の面或是忍足袋〇八都无效，还有些忍具不会出现。

16 十六夜

可以视为力丸的最强武器，拼刀时不会断，而且附带火焰效果，表·天诛模式力丸篇获得全部地图碎片。

17 鬼火

可以视为彩女的最强武器，拼刀时不会断，而且附带火焰效果，表·天诛模式彩女篇获得全部地图碎片。

18 鬼の面

宿有鬼之力的面具，装备后可以化身为最终BOSS鬼阴，并且拼刀时不会损失耐久度，需要在里·天诛模式全地图碎片收集完成。而且鬼阴的拼刀攻击力很高，忍具有数量自动补充为最大数的功能。例如拿到一种忍具带在身上，切换到下一个场景，次数就会自动变成最大，和忍具百货店的区别是不能无限使用。



忍杀任务开始 CHAPPER 2

本次的剧情看似扑朔迷离，其实都是因为关谷被鬼阴附身后，搞挑拨离间。一切的阴谋都是鬼阴策划的，他利用清浊流忍群和一些反乡田的势力，企图导演一场夺城的闹剧。最后阶段菊姬的死，彩女的冷笑，都让人对本作的结局有些摸不清头脑。

STAGE 01 悪徳商人を斩れ

在本次攻略开始正式开始以前，笔者有两个小提示要说明。游戏中凡是隐藏在草丛、角落里的忍者和哨塔上的枪手全部可以用手里剑直接投掷必杀掉，他们的尸体落下时还能砸死下面的敌人。另外本作的烟玉使用后冲进去几乎可以必杀掉全部敌人，鬼哭玉更是厉害，直接轰杀掉所有敌人，所以如果碰到实在必杀不掉的敌人，可以选择用这两种忍具来实行必杀。

在前作中，力丸平息了天来的祸乱，事过一年之后，表面平静的乡田城再次暗潮汹涌。东忍流首领力丸接到君主乡田松之信的命令，去忍杀掉商人权平金藏。因为听说权平金藏在乡田的领内作恶多端。放高利贷、私卖武器、拐卖人口等等。力丸潜入了权平的屋敷，在门口就看见一名权平的手下将一名少女强行带入了邸宅，这名可怜的少女因为父母欠下债务而被抵债卖给了权平，听见少女呼救声的力丸正式开始了本次行动。

第一关比较轻松，多利用黑暗处和场景里的忍具就能必杀掉大部分敌人。屋敷表门，直接跑过去从背后必杀掉第一个敌人，然后进门，熄灭光源，在草丛里必杀掉这里的敌人。继续前进，沿着左边墙壁的黑暗处前进，必杀掉这里的敌人。来到下一个场景，先躲进左边的草丛中熄灭光源，然后沿着墙的黑暗处走到尽头熄灭光源，搬木箱到墙边，站在箱子上翻墙过去，从门口来到两名敌人背后进行连续必杀。拾取三法竹，在水缸里装水后用其熄灭光源，靠右边的墙进行，从草丛中前进必杀掉附近



的敌人。进对面的房间，从门口的踏板处按A键可以爬上房梁，从房梁上过摸过去，在敌人上方必杀他。进入下一个场景，先从草丛中摸过去必杀掉第一个敌人。下水游到对岸，将敌人溺杀，上岸后从桥上绕回去必杀掉桥上的敌人，再下水从背后溺杀掉另一名敌人。进入下一个场景，捡起手里剑后在原位置可以直接用手里剑必杀掉远处的敌人。捡到一把耐久为一的忍者刀，别浪费了，用其砍断旁边的门锁，然后又能捡到一把耐久为十的用来防身。进门后右侧走廊有三名敌人，不能强突，从左边走，用手里剑熄灭入口的光源，然后进屋绕到右侧走廊，在门口用连续必杀杀掉三名敌人。继续前进左转，熄灭光源后必杀掉最后一名敌人。下一个场景，熄灭附近的光源后，从右边的板子上去必杀掉敌人。出门后右转，在草丛中必杀掉敌人，进对面的门从背后必杀掉第二名敌人，再去对面的房间，熄灭光源后从右边进房间，从背后必杀掉敌人，出门后又是一个必杀。终于来到屋敷的奥之间，也就是BOSS所在的场景，靠右边草丛前进必杀躺在地上的敌人，打开一扇房门发现里面都是权平金藏私藏的武器，从橱房进入，如果发现女人注意不要杀了，会降低评价，上房梁，走到中间权平金藏的下面使出必杀即可过关。

STAGE 02 山贼の头を成败せ

乡田松之信觉得是有人策划阴谋，故意想在他的领土上挑起祸乱，老臣关谷请来了一位占卜师来测算前程，力丸和一旁的彩女觉得这种事情其实很荒诞。没想到占卜师是刺客假扮的，她绑走了菊姬。救菊姬的任务由彩女去完成，松之信分配给力丸另一件任务，据报乡田领内的村庄，受到了山贼的袭击，这些山贼是下野的武士。力丸本次的任务就是找到山贼头领，然后忍杀掉他。

一进村子先跑上去必杀第一名敌人，迅速跑到竹墙后，等敌人靠近立刻必杀。往右边走，躲在墙边等待必杀第三名敌人。下一个场景，沿着左边黑暗的墙走，用手里剑必杀掉哨塔的枪手，右行趁敌人未转身连续必杀两人，然后继续左转到下一个场景。右转依靠黑暗必杀第一个敌人，从旁边的门进去，沿着廊下前进必杀敌人。看准时机从背后必杀房间里的敌人，接着出门再从廊下前进必杀另一名敌人。继续前进从背后必杀剩下的三名敌人，进入下一个场景。进门后用钓杆将地图左边的钥匙钩过来，去右边开门，进入沿着左边的草丛必杀一名敌人，原地可以用手里剑投杀另一名敌人。继续前进利用草丛必杀左边的敌人，往右边走下水过河绕到敌人背后，必杀后来到下一个场景。进屋后右转，贴着墙壁隐藏，必杀掉靠近的敌人，然后观察好敌人的情况，趁其背身后迅速跑过去必杀掉两名敌人，转身回走廊拿到钥匙开门到下一个场景。来到本关最复杂的BOSS场景，这里有数名敌人，需要按以下步骤来必杀。先必杀掉左边最近的敌人，然后将箱子推到墙边爬上房梁，注意先不要推摇杆上去，等必杀掉靠近的敌人在攀上去。然后利用冲跳来到对面的阁层，用心眼观察右边敌人的视线，靠近后利用其转身的时间差，快速跑过去必杀掉。然后右走，跳到短梁上必杀掉下面的敌人，从门口下去，杀掉右边的敌人，就可以躲在佛像后面观察BOSS的视线，趁其转身过关必杀即可，从杂兵的口中得知这伙山贼的幕后指使是多头大名。

STAGE 03 大名·多头の首をとれ

松之信对于多头大名的行为非常不满，决意与他正面一决胜负，于是点兵亲自出阵与其决战，并留下关谷守护乡田城。画面转到多头本阵，多头大名对于乡田军的大举进攻束手无策，于是他想到了请援军帮忙。与此同时，松之信的主力军已经吸引了多头军的多数兵力，这时他派出力丸暗中去忍杀掉多头大名。

首先来到多头阵营东南部，一进入就



用手里剑投杀掉左上的哨兵和光源前巡逻的敌人。接着右转，这里的敌人转身后也用手里剑投杀。然后躲进前面的水缸中，观察附近几名巡逻敌人的位置，看准敌人行动规律后，到其背后进行必杀，进入下一个场景。这里一开始需要看准敌人转身后的时机，连续用冲跳过去必杀敌人，然后利用在墙边等待，必杀靠近的敌人，杀掉剩下的一名敌人后进入下一个场景。先杀掉躺在地上的敌人，往左走投杀远处的敌人后，利用墙上的横木前进。接着再用手里剑投杀远处的敌人，前进来到墙边等待必杀靠近的敌人，一路前进杀掉一名敌人后进入下一个场景。来到阵营北的兵粮库，立刻躲进水缸必杀靠近的敌人，进入房间捡到烟玉，向楼上的三名敌人投掷后，冲进去连续必杀。从房间另一端的楼梯下去，必杀门口的敌人进入下一个场景。先用手里剑投杀右上的哨塔，再利用草丛必杀这里的两名敌人，矿口的屋檐上能拿到一个烟玉。进入后看准时机从背后杀掉三名敌人，杀掉前两个后，可以上横梁躲避。来到多头本营，进门捡到毒药，然后前进会看见一名女人正在为多头大名打酒，先到橱房边的黑暗处等待，用心眼观察女人离开后，进入橱房对着水缸里下毒，然后马上离开，从箱子处向上，从墙上缺口进入房间的横梁不要动手必杀，等看见女人拿酒进来，多头大名喝下以后就会结束。杀掉多头大名后，绑走菊姬的那个刺客居然出现了，她难道就是多头请来的援军？或者说是本次祸乱更深层的幕后主使？原来她是清浊流的忍者——凛姿，接下来就是两人的一场拼刀战，这个完全是考验玩家的反应能力，如果打不过请采用笔者在系统部分推荐的拼刀大法。胜利后，力丸被凛姿暗算，好在桔百兵卫及时救援。

STAGE 04 乡田城天守阁～急げ

出色完成了刺杀任务，得到松之信的佳许，同时也得知菊姬已经被救回的消息，松之信命力丸回城去落实情况。刚回到乡田城大门口，却被卫士袭击，而且得知被关谷大人定义为叛徒，全城都对他进行警戒，百思不得其解的力丸决意要查个水落石出。

首先利用草丛杀掉场景里的三名敌人，在用手里剑投杀左边墙壁

上的隐忍，并在附近找到爬墙用的忍具カスガイ。去右上角的墙边使用，爬墙而上。进入下一个场景，一开始躲进草丛，在用手里剑投杀右边的岗哨，再杀掉两名敌人。往前走几步，钻过廊下来到尽头，靠墙利用草丛前进连续必杀门口的敌人。进入下一个场景，利用左边墙壁的黑暗地带必杀第一个敌人，继续沿着墙壁走，杀掉尽头住走廊巡逻的敌人。拿到三法竹下水，穿过桥后来到另一头，趁敌人转身时上岸必杀。从背后杀掉守桥的敌人，观察屋里的敌人，待其转身后杀掉。进入乡田城本丸，先用手里剑投杀左下角草丛中的隐忍，走道中的两名敌人都很轻松的熄灭光源，利用黑暗地带杀掉，注意在右边的草丛中有一名隐忍，可以绕到其身后杀掉。屋子里的敌人需要从左边绕到后门进入必杀，出来后爬墙而上，看准时机从背后连续必杀两名敌人，其中靠外边的那个敌人可以之前爬在墙上，利用他靠近的机会杀掉，玩家自行看情况而定。下一个场景，进屋后从右边上横梁，必杀掉敌人，然后进房，先从背后杀掉右边的敌人，再杀左边躺下的敌人。将房里的箱子搬到进来时的门口左边，踩着箱子上横梁，必杀掉左边的敌人，最后一名就简单了，趁其转身杀掉后进入下一个场景。先从窗户里投杀一名隐忍，右转用手里剑熄灭左边墙壁的光源制造黑暗地带，杀掉这里的敌人。然后靠在墙壁，等敌人靠近后杀掉。房里的敌人待其转身后杀掉，上楼来到下一个场景。首先观察敌人的视线，待其转身时杀掉，然后当房里的敌人走到一起时进行连续必杀，再从另一头的房门出去杀掉剩下的敌人。在上楼口走道的另一头能拿到钥匙，开门后上楼。见到彩女和菊姬、关谷大人在一起，但彩女却不问缘由便向力丸展开攻击，拼刀战，胜利后彩女又将菊姬 ×走了，关谷这才明白，原来彩女才是背叛者，并且误会了力丸，请他帮忙找回菊姬。

STAGE 05 关所を越え彩女を捕えよ

追踪着彩女和菊姬的足迹，力丸来到了关所山道。先利用右边的树干进行连续跳跃，方法是反复上下摇手柄，在提示出现时，立刻按A键就能荡出去。先攀在岩壁上可以必杀掉一名巡逻的敌人，然后上去利用草丛和货车作为障碍物，从背后杀掉两名敌人，最右边的新敌人铠武者十分厉害，推荐再次下到右边利用树干荡到尽头，再攀在岩壁上利用必杀杀掉。下一个场景，从右边的吊桥来到树干处，荡到尽头处，就可以上去从背后杀掉敌人过关。进入下一个场景，这时正好有辆货车进来，躲进车的货物里，因为车走的很慢，所以在靠近吊桥处，出来杀掉两名敌人后再躲回去。过桥后，立刻出来躲进右边的草丛中，并杀掉所有守卫，进入下一个场景。进门后先投杀岗哨，然后杀掉巡逻的忍者，另一名敌人也直接有手里剑投杀，或者从黑暗地带绕身后杀掉。利用右边的墙壁前进，杀掉转角路口处的敌人，然后在右边的墙角树旁边有隐忍，投杀之。进屋拿到钥匙，出门打开对面的屋门，进入下一个场景。出来后利用右边的黑暗地带先杀掉右边的敌人，再进入左边的屋子，从另一头的门出来，在背后杀掉这里的敌人，进入对面的屋子，在右边的门口处可以截杀掉一名巡逻的



敌人。然后到对面的房间里拿到钥匙，返回对面的房间，到左边尽头处开右边的门，出去后杀掉最后一名敌人，进入下一个场景。在有一颗植物的屋角处可以截杀一名巡逻的忍者，然后投杀岗哨，利用右边的黑暗地带杀掉附近的铠武者，然后利用最右边的廊下可以直接爬到马车处，躲上马车就会自动拉着玩家过关。

STAGE 06 多头兵を斩り姬を救え趣

从本关开始，玩家开始控制彩女，剧情也反转到第二关最初时，凛姿截走菊姬，彩女进行追击开始。一路追踪来到多头阵营，首先用クナイ投杀左边草丛里的隐忍，进去后先杀掉一名敌人再用クナイ投杀横梁上的隐忍。走右边的路，杀掉一名敌人后，来到门口投杀掉草丛里的敌人，杀掉最后一名敌人后进入下一个场景。来到阵营北兵粮库，先控制忍猫进行探路，忍猫除了不会被敌人攻击外，最大的用途就是可以为你衔回一件忍具或物品。探路完毕后，先从背后杀掉木栏后的隐忍，左转投杀掉桌子下的隐忍，然后投杀左上方墙角上的隐忍。然后投杀房梁上的隐忍，从左边的廊下钻入，注意左边有隐藏的通道，从隐藏通道爬出来，注意看铠武者的视线，赶紧躲进旁边的水缸，杀掉靠近的铠武者，进入下一个场景。杀掉两名敌人后，来到水潭前，这里不要冒然行动被对面的敌人发现，利用黑暗地带将其投杀。依然是先投杀远处的敌人，然后从左边墙上的横木攀过去。杀掉门后的忍者，前进躲到水缸里，必杀靠近的敌人，进入下一个场景。先投杀右上岗哨，然后杀掉巡逻的敌人。看准敌人转身的时机，利用冲跳过去必杀掉。拿起忍猫，从墙壁中放进去侦察，在铠武者身边衔回一枚鬼哭玉。用鬼哭玉炸开左边墙上几块黑色的木板，可以用心眼看见。敌人会警戒，躲进右边墙壁的暗阁中，直到敌人警戒结束，从炸开的缺口中进去，先投杀房梁上的隐忍，从背后杀掉另一名站在墙角的忍者。拿起忍猫，让它进入房间可以再捡到鬼哭玉，然后躲在门口用クナイ投射铠武者身后的火药箱将其炸死后，过关。这时救出了一位女子，她告知彩女，在北边的废村中，似忽还有被关押的少女，彩女决定去一探究竟，在彩女离开后，这名女子露出了诡异的笑容，感觉是故意引诱彩女前往废村的，这是一个阴谋，让人深感不安。

STAGE 07 废村の恶德商人を退治せよ

来到废村入口，彩女机敏的杀掉了一名袭击她的忍者，从本关开始游戏正式进入后盘，场景中经常会有很多敌人，还有大量铠武者，尽量用必杀攻击，拼刀的话很繁琐，是万不的已而为之。来到村里手，先去左边的草丛中等待必杀铠武者，看准时机跑上去从背后杀掉巡逻的忍者，拿到烟玉。在从右边的小坡而上，躲到草丛中等待杀掉靠近的铠武者。接着向上投烟玉，冲过去杀掉第三名铠武者，爬上出口附近的房顶，来到出口处那名枪手的背后，必杀后进入下一个场景。这里有一个快速的通过方法，一开始观察好最右角落铠武者的视线，趁前转身贴着墙前进，快接近他时，到达植物处，赶紧左转利用疾风躲到这的黑暗地带，用クナイ吸引铠武者近身，在瞬间必杀掉他。然后躲到右墙角，利用黑暗一直走到门口，这样可以不被阁层上的枪手发现，进入下一个场景。左边的火是可以直接穿过去，身上着火后必须立刻使用疾风熄灭掉，否则会被烧死，操作不熟练的话，还是老老实实从横梁上荡过去，或者用冲跳跳过火墙。走左边利用背后杀，必杀掉两名巡逻的忍者，进入下一个场景。先用クナイ投杀前方草丛中的隐忍，接着靠近水边，能投杀右边远处的隐忍，码头下的隐忍可以绕到其背后杀掉，具体位置用雷达观察。然后下水，向出口处游，在出口附近的敌人溺杀掉，进入下一个场景。连续攀爬但别急着出去，攀在墙上先必杀掉巡逻的敌人，出来后先投杀左边墙角的隐忍，左转后在投杀靠左边墙壁，隐藏在黑暗地带中的隐忍。再跑过去杀掉另一名巡逻的忍者，即可直接进入下一个场景。右边两名铠武者可以利用廊下蹲点和鬼哭玉、烟玉杀掉，也可以不理会他们。从背后杀掉第一名敌人后，



右转投杀左边墙壁上的火枪手，再右转，利用左边墙壁的黑暗地带从背后杀掉这里的敌人。进入右边的门，在屋子周围都有几名守卫，从廊下钻进去，分别必杀掉他们。进屋后连续左转到一个有木箱的小房间，踩着木箱上房梁，直接走到BOSS的头顶必杀过关。从权平金藏口中得知，他是被一名白发忍者赶到这来的，并告诉他菊姬公主就关在他家里，接着他就被彩女天诛了。画面转到权平的屋敷，菊姬果然被凛姿抓到了这里，并打算利用她进行阴谋，菊姬为了顾全大局，已经暗下了必死的决意……

STAGE 08 菊姬を救い出せ

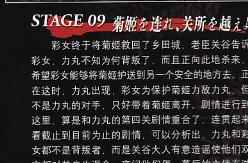
彩女将菊姬的情况汇报给关谷大人，关谷命她前往权平的屋敷调查菊姬的下落。一开始即可投杀掉墙尽头的敌人，然后在道路尽头搬箱子翻墙进入。进屋后赶紧靠在门边必杀掉靠近的敌人，再观察两名



巡逻铠武者的方位，不要进敌人的尸体停在门口，这样会被铠武者发现，如果尸体倒在门口则搬动一下。进入内屋后守在门内侧连续必杀掉两名靠近的铠武者，捡到钥匙进入下一个场景。直接冲入左边的房间，瞬间必杀掉敌人，出门后从背后杀掉巡逻的敌人，再来到另一个房间，这个房间有两个门，从另一个门绕敌人背后必杀。中间房间的敌人可以躲在门口待其靠近后必杀，进入下一个场景。先靠右边的黑暗地带来到门边，必杀掉靠近的铠武者。用クナイ投杀右边巡逻的敌人，在左边道路尽头能找到钥匙。出门后，继续沿着墙前进，躲进草丛必杀另一名靠近的铠武者，开对面有锁的门。将旁边的木箱搬到靠着墙，上去能获得钥匙。再进屋子从门口左边的柜子上到房梁，先投杀右上角的隐忍，然后从上方必杀巡逻的敌人，进入下一个场景。先投杀掉左边草丛中的两名隐忍，然后前进到草丛中杀掉靠近的铠武者，再在原地用钓杆必杀掉桥上的铠武者，走到桥当中捡起烟玉投向出口处的铠武者，冲过去将其必杀后进入下一个场景。先走躲进草丛中必杀掉靠近的铠武者，进屋后赶紧躲进右边两个柜子的夹缝中，必杀掉靠近的铠武者。从右边的走廊可以上房梁，在尽头住蹲点必杀掉另一名铠武者。再沿着右边的墙壁黑暗地带前进到出口处，必杀掉敌人后开门进入下一个场景。如果之前没有多余的钥匙可以在中间的房间内捡到，要杀掉一名敌人。下一个场景先从左边上到阁层，靠近敌人后必杀，看准时机出门，从背后杀掉巡逻的敌人。先进左边的屋子，下楼杀掉两名敌人，在地牢里可以拿到毒药、忍者刀和钥匙，如果之前没有准备钥匙可以用毒药溶解掉牢房的门锁。上楼出门后开对面的门，进门杀掉走廊的敌人，从房间后面的门进入杀掉敌人捡到钥匙，开门进入下一个场景。

彩女终于在一间小屋里见到被关住的菊姬，让她别着急，马上就会救她出去。利用右边的草丛杀掉第一名敌人，躲过铠武者的视线进屋杀掉这里的敌人后捡到鬼哭玉，直接用其轰杀门外巡逻的铠武者，但要注意别炸到自己。从走廊攀上房梁，从上方必杀掉房中所有敌人，来到屋子的另一个门，门口有光源，将其熄灭，再用鬼哭玉轰杀另一名铠武者，右转后在道路的尽头捡到钥匙。最后返回关押菊姬的屋子，开门后即可过关。彩女终于见到了菊姬，这时突然有人用手里剑偷袭，这人居然是力丸，不由分说就向彩女出手，交手两回合后，居然投出一颗鬼哭玉，幸好彩女反应及时，她和菊姬才安然无恙。





STAGE 09 菊姬を連れ、关所を越えよ

彩女终于将菊姬救回了乡田城，老臣关谷告诉彩女，力丸不知为何背叛了，而且正向此地杀来，希望彩女能够将菊姬护送到另一个安全的地方去。正在这时，力丸出现，彩女为保护菊姬力敌力丸，但不是力丸的对手，只好带着菊姬离开。剧情进行到这里，算是和力丸的第四关剧情重合了，连贯起来看截止到目前为止的剧情，可以分析出，力丸和彩女都不是背叛者，而是关谷大人有意造谣使他们双方都对其产生误会，离间他们俩，幕后的主使在游戏的终盘渐渐露出端倪……

正式开始游戏后，带着公主离开的彩女碰到桔百兵卫的阻拦，强制拼刀战，胜利后开始本关的旅程。关所山道，这里和力丸的第五关地形一样，先去右边杀掉敌人，然后还是攀在岩上必杀掉靠近的铠武者，再利用草丛和货车作为障碍物，从背后杀掉三名敌人，进入下一个场景。一开始可以利用钓杆必杀掉篝火旁的铠武者，这个需要把握时机，是将其拉到火上烧死，再利用草丛蹲点杀掉另一个铠武者，并在附近拿到忍布。接下来还是利用地形必杀门口的两名敌人，进入后在铠武者的身边用忍布遮住自己，等铠武者靠近后杀之，进入下一个场景。来到关所门前，先投杀掉左右两边草丛里的两名隐忍，走到吊桥中部，仍然用クナイ投杀左边远处的岗哨，和桥另一头左边草丛里的隐忍，再躲进右边的草丛杀掉铠武者进入下一个场景。一开始投杀岗哨，尸体在落下时会正好砸死下面的那名敌人，然后利用左边的黑暗地带杀掉房门口的敌人，左转后，利用右边的黑暗地带绕过去杀掉门口的敌人，埋伏在门口可以杀掉房中靠近的铠武者，进屋后来到下一个场景。看准时机，在铠武者靠近篝火的时候能够直接用钓杆将其必杀，进屋从背后杀掉敌人上楼，守在门口可以杀掉房中靠近的铠武者。下楼进对面的屋子，从对面的门出去可以从背后杀掉火枪手，进入下一个场景。一开始从背后杀掉两名敌人，投杀掉哨岗，利用右边的黑暗地带躲避铠武者的视线可以移动到他身后的草丛里必杀掉他，并在哨塔附近捡到钥匙，房间里的敌人可以守在门口待其靠近后杀掉，在右上的小屋处，开锁后就会过关，但先记得投杀屋子门口附近，草丛里的隐忍后再靠近。





本以为到达了安全之处，但彩女却没想到这个菊姬居然是凛姿假扮的，她趁机偷袭打伤了彩女，这时乡田城里也突然起火，应该是城里敌人的内应所为，就在这个万分紧急关头，力丸出现来救援彩女，真相逐渐浮出水面，凛姿扬言要和她的主人一起洗涤这个肮脏的世界，于是力丸和凛姿再次展开强制拼刀战。胜利后力丸对凛姿痛下杀手，这时松之信狼狈的跑来告诉力丸和彩女，原来关谷才是真正的背叛者，他放火夺下了乡田城，命令力丸和彩女夺回主城。

STAGE 10 关谷直忠を斩れ

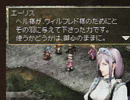
终于来到本作的最终关，力丸这次终于要面对真正的敌人关谷直忠和清浊流忍族。乡田城在第四关已经走过一次了，路线基本一样，但敌人厉害了不少，先投杀左边草丛里的隐忍，还有左上方靠近城门的忍者。然后利用草丛必杀掉巡逻的忍者和带有钥匙的铠武者，在铠武者身边捡到钥匙开门进入下一个场景。先躲进右边的草丛，必杀掉靠近的铠武者，原地用手里剑投杀远处门柱旁的隐忍。从左边的廊下爬进去必杀掉屋前的两名铠武者，进入下一个场景。先投杀桥附近的忍者，利用左边的黑暗地带杀掉巡逻的忍者，在走廊处投杀右边草丛里的隐忍，进入左边的屋子投杀草丛里的隐忍。从侧门处可以投杀在大厅里巡逻的忍者，进入下一个场景。先投杀左侧草丛里的隐忍，然后躲在炮台的右边投杀远处巡逻的忍者。攀到左边的墙上，但不要爬上去，在边缘处可以必杀靠近的铠武者一名。在房门口杀掉靠近的敌人，然后杀掉右边草丛里的忍者，在屋子的后院里可以捡到鬼哭玉，直接拿它去轰杀守门的铠武者，进入下一个场景。先从右边搬着木箱来到左边，上房梁必杀掉下面的铠武者，右转后用手里剑投杀黑暗里的隐忍，再走几步能看见出口时，用手里剑再投杀出口处的隐忍，进入下一个场景。一上来先投杀最左上角的隐忍，然后捡到那个爬墙的忍具，右转后先投杀远处房梁上的隐忍。在门口观察房中铠武者的行动，趁其转身后迅速跑进房中隐藏到旧榻榻米下面，等铠武者走回来将其必杀。再到另一头的房门口等待巡逻来的忍者将其杀掉，出门后连续用冲跳跳过两道火墙即可上楼。这时画面转到关谷，他看着昏倒的菊姬正在仰天长笑……先往右边，上台阶后爬上横梁，投杀尽头处的隐忍，然后必杀下面的敌人。捡起钓杆，在铠武者靠近火堆时可将其必杀，在另一端的门口杀掉靠近的忍者。出门后不要前进，用钓杆将关谷屋子里的鬼哭玉拉过来，然后用鬼哭玉将其轰杀。

杀死关谷直忠后，力丸终于见到了真正的菊姬，她一切安好，正准备返回的时候，力丸发现关谷又复活了。真正的幕后主使终于露出了真面目，原来又是力丸的宿敌鬼阴在幕后操控着这一切。两人的第四次宿命之战开始，最后的强制拼刀战。胜利后力丸将刀插入鬼阴的腹部，但鬼阴是不死之身，强行拔出刀跳起来胁持了菊姬。早已报有必死之心的菊姬将自己的决意告之了力丸，力丸领悟之后直接用刀贯穿了菊姬和鬼阴二人。临死的鬼阴又在说起系列前作结尾时的那番话，事情不会这么简单的结束，他的灵魂会永远跟随着力丸，因为他们是宿命之敌……



卡鲁玛(カルマ)用杀戮来加深自己的罪恶!!

在本作战斗中，即便攻击目标体力值为0，仍然可以继续攻击，这就是"上限攻击"，也是北欧系列的传统。实行这种攻击，就能够获得"卡鲁玛"。在之前的作品中，卡鲁玛相当于战斗评价值，而在本作中则是指为了取得冥界认可的点数。通过"上限攻击"来挣取卡鲁玛，是除了使用女神之羽以外，唯一积蓄罪孽的手段。在进入各战斗范围时玩家将会被エーリス提示卡鲁玛的目标值，通过达成在各战斗范围内被提示的目标卡鲁玛值，玩家在过关后会得到来自冥界女王作为褒奖的道具。都是非常好的道具，在游戏终盘甚至能获得最强装备，要得到最高的奖励，就需要玩家在战斗中获得比目标值高一倍的卡鲁玛。相反，在战斗范围内未能达成开始时被提示的卡鲁玛值，则会受到惩罚。



艾丽斯会根据玩家在战斗中表现给予奖励。

Key Word 满足冥王罪恶值获得奖励!

在卡鲁玛值超过在战斗开始时被提示的数值时，冥界女王会根据挣取的数值赐予道具，如果大幅度地超过被提示的卡鲁玛值时，所得到的褒奖品会变成珍贵的道具，如可以发挥出强大威力的武器或是便利的道具等各种引导剧情顺利发展的东西。此外，通过获取卡鲁玛，**ウィルフレド**所持有的"女神之羽"也将积蓄更多的罪孽。在未能达成被提示的卡鲁玛值时，失望的冥界女王会将强力的冥界使者作为敌人传送过来以示惩罚。像这样作为惩罚而登场的冥界使者总称之"地域追踪者"。因为"地域追踪者"中也会出现以现在的队员实力通常是无法战胜的人物，所以在各战斗范围内不得不被陷入非常艰苦的战斗中。所以玩家要尽量在战斗中努力的获得卡鲁玛值。

《北欧战神传》系列一直是以另类的阴暗世界观为剧情卖点的游戏，当然本作也不例外，背叛和负罪依然是游戏的主旋律，游戏剧情的暗线以罪与罚来进行，主角ウィルフレド因为一心要复仇而不断的利用同伴来达到目的，同伴间也是相互利用和背叛，将人性的丑恶和社会的阴暗面展露的一览无余。 □文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：北欧战神传 负罪者		2008年11月1日	
	角色扮演	SQUARE・ENIX	5040日元	日版
	卡带	1人	1GB	12岁以上

Key Word 剧情概述

有一位名为**セオドール**的优秀战士，被女神**レナス**选中。灵魂被指引去了英灵殿，成为奥丁神忠实的战士。他的战友告诉他的儿子，你的父亲被女武神给选中了，证据就是，在他父亲遗体的旁边，飘落着一根白色羽毛。少年在仇恨中逐渐成长，最终他选择和父亲走上了同一道路，因为在他的心中，隐藏着一个决意，就是成为一个英灵以接近女武神，并向她复仇。被召集参加神界战争，对武人来说是最大的荣誉，对于被选定的人来说是值得高兴的荣誉。 但是，一旦站到被遗弃的立场上，对于这名少年来说，女武神只不过是个带来不幸的死神。所爱的父亲被夺去的悲伤，失去顶梁柱而给一家招致的贫困，还有妹妹的死去。 随着时光的流逝，对作为神之马而被征兵的思念越发强烈，因而也对带走父亲的女武神越加憎恶……

最强道具，女神之羽！用生命来换取胜利！

这件道具是贯穿这个故事的线索，也是战斗中最强的道具，更是直接掌握角色加入和多重结局的关键。那什么是"女神之羽"？它是主角父亲セオドール的遗物，也就是"女武神"的羽毛，所谓的"女武神"就是北欧迷们众所周知的"レナス"。这个羽毛附有冥界女王ヘル的力量，在战斗中使用时能激发人的潜能，使战斗力瞬间提升10倍。使用羽毛需要挑选一个人作为使用对象，被选中的对象在使用女神之羽后可以得到平常无法想象的强大力量。

羽毛的力量基本上可以充分发挥出其角色所持有的潜在能力上限，这样角色就可以一边提升能力一边战斗。根据角色的不同，其所发挥出的能力也有所不同，如HP得到惊人提升，无论收到什么攻击也不会被击倒，攻击力大幅上升，将阻拦的敌人依次砍倒等等各种各样的能力。只要拥有这种强大的能力，即便是阻拦的是BOSS级别的敌人也能瞬间将他击倒。"女神之羽"其实就是被授予"必胜之力"，也可以说是破坏平衡的战斗究极王牌。

过量使用女神之羽，在终盘是要赎罪的！

虽然女神之羽无比霸道，但使用这种极端的"女神之羽"是要付出代价的，其代价就是被ウィルフレド使用女神之羽的角色，在战斗结束后，将作为祭品全身都被红光包围献给冥界女王。角色虽然得到来自羽毛的强大力量，但其代价就是失去生命。因为突然被赐予过于强大的力量，最终超过了人类肉体的极限。也可以视为进行终极杀戮后的赎罪。因羽毛之力而即将死亡的角色，会在战斗终结后发生特殊的事件，也可以视为是系列中玩家们所熟悉的"吃人系统"，在描述角色最弥留之际的事件结束后，玩家会获得技能。以同伴的死亡作为代价，换得技能也是系列的老传统。

ウィルフレド不能拿女神之羽对自己使用，而且在战斗中使用女神之羽会极大的影响，故事的进行以及他的性格的变化。让牺牲同伴生命的"罪孽"染黑了羽毛，作为对抗天神的力量不断蓄积着，如果玩家每关都使用女神之羽，这样会带来严重的后果，在两章结束后，芙蕾女神将会降临，对玩家做出惩罚，不管玩家能否战胜她，在事件结束后，游戏都会强制结束。

团队攻击威力强大，注意保持阵型！

要想不使用女神之羽，但又能轻松的进行游戏，那么玩家就要多利用团队攻击。就是将一个敌人围成十字形，和同伴一起发动连携攻击，但效果却非常出众，例如有提升攻击力、道具获得率、EN增加量全部按等比提升，还能将紫炎石变为辉炎石。本作一个很重要的攻击手段，就是从背后攻击敌人，使其气绝，这样敌人不仅不能反击，而且还能使敌人的倒地时间很长，这时在追击倒地的敌人就能获得紫炎石。紫炎石的效果是攻击次数+1，辉炎石则是+2，理论上只要能持续打出紫炎石和辉炎石就能一直连击敌人。这样分析下来，能打出超高的连击数，最后再用4人的决之技终结对手，不仅能创造出超高的伤害输出，还能获得大量的卡鲁玛。

连击系统要善加利用，决之技连携能扭转乾坤

就是系列的终结技，屏幕左下就是决之技槽，每攻击一次都会增加，连击增加的最快，停顿的话还会自动减少，当决之技槽增加到100时，就可以发动决之技。而且发动决之技后，会消耗决之技槽，但在决之技攻击敌人之后，又会随着攻击次数而增长。如果能在攻击结束前再次蓄满决之技槽，那么就可以再连接另一名角色决之技，只要每名角色都装备了能使用决之技的武器，而决之技槽又能反复蓄满的话，那么玩家就可以一次攻击发动4次决之技。

AP决定行动顺序，直接决定战斗成败！

Action Point是本作中使用魔法、技能，道具所必要的点数。魔法不是普通攻击，而是从“魔法”指令中消耗AP释放出来。而技能则和从“技能”指令中挑选出来消耗一定AP便能使用的“范围技能”有关。使用技能或魔法后减少的AP，基本上是靠经历回合后回复的。回复量根据角色在回合内所采取的移动而相应变化，如果保持待机模式不发动攻击，AP则大幅回复；而发动攻击或技能后待机的话，回复量会变小。

获得カルマ值翻倍，过关后的奖励

关卡	奖励
第一章	
关卡	奖励
アヤタラの森	小人の灵药×2、アンブロシア×2、ファーストエイド×2、药师の秘药×2、フレアジエム×2
国境门キルシエ	金の卵、アンブロシア、ファーストエイド×2、マイトポーション×2、ユニオンプラム×3、エリクサー×2
第二章	
关卡	奖励
カミール村	クレセントアロー、ルーンヘルム、小人の灵药×2、药师の秘药×2、エリクサー×2、ガードポーション×2
カミール村-2	ブレイズパラッシュ、インフィニティロッド、フエードアウト×2、マジックバングル、スペルポーション×2、ファルシオン
オルーウエン	ルーンクラウン、トレジャーサーチ、バトルシャウト×2、ブラ
处刑场	イムエリクサー、フレアクリスタル×2、识者の经验
第三章	
关卡	奖励
废墟	リジエネーションヒール×2、スイッチング、ミスリルヘルム、苍剑グランスティング、魔女の秘药×2、フレアクリスタル、サンダークリスタル
エーデルレヴェ	フロストペイン、セントハルバード、トレーニ 城地下通路
ング、プライムエリクサー×2、ステルス、スクレップ、スペルポーション	
エーデルレヴェ	アンブロシア、金の卵×2、ミサイルプロテクション×2、
城地下通路-2	スピリットコントロール×2、回り換み、バトルシャウト×2、リキュールポーション×2、シャドウクリスタル
第四章	
关卡	奖励
ライル・ラハンの战场	ノーブルエリクサー×2、圣皇后のティアラ、マジックコントロール、ファーストエイド、贤者の秘药×2、スペルポーション×2
グレンセン郊外	エクストリームガード、エルヴンタフタ、カウンターア

关卡	奖励
	タック×2、ミサイルプロテクション×2、マイトポーション×2、プライムエリクサー×2
绿风の丘	闪刀シルヴアンス、圣枪ミストルテイン、プロテクトマジック、ロングレンジ、リジエネレーションヒール×2、エーテルグローブ
グレンセン郊外-2	シャイニーラプチャー、识者の经验×2、トレーニング、ステルス、タフネス、アイスクリスタル×2、碎土のタリスマン×2
第五章	
关卡	奖励
エーデルレーヴェ城	エマネイトマジック×2、スピリットコントロール、マジックブーツ、回り換み、シャドウクリスタル×2、ガードポーション×2、リキュールポーション×2
ひよどりの森	ヴァリアントヘルム、ロングレンジ、スピリットコントロール、识者の经验×2、パワーバングル、精灵の灵药×3、ノーブルエリクサー×2
アルトリア山岳	冰剑ブローラヴィン、アンブロシア×2、フエードアウト、リジエネレーションヒール、金の卵×2、ホーリイクリスタル×2
アルトリア街道	镜铠リフレックス、スターガード、プロテクトマジック、マイトブロウ、マイティチエック×2、贤者の秘药2
アルトリア城-1	エンプレスコロネット、圣衣ブリタニアガーブ、カウンターアタック、エマネイトマジック、エーテルグリーブ、识者の经验×2、アンブロシア
アルトリア城-2	恐剑ヘルギ、蛇矛バジリスク、鬼神の拳、ミサイルプロテクション、カリバーン、女神の灵药
アルトリア城-3	精王剑アレクタリス、瞬弓ブルーゲイル、蛇杖ケーリユケイオン、圣衣シルフレッド、ノーブルエリクサー、贤者の秘药2
アルトリア城-4	长船、イマツルギ、识者の经验×2、マテリアルピアス、精灵の灵药×2、女神の灵药×2

全部可使用角色加入条件

姓名	加入条件
ウィルフレド	本作主角，直接使用可能
アンセル	游戏序章、终章、隐藏迷宫“红莲”中自动使用可能
シエリファ	第一章自动加入
ロクスウエル	第一章自动加入
ダリウス	第二章分支路线选择レーテ街道，关卡“一样の暗”加入
グエンダル	第二章分支路线选择レーテ街道，关卡“一样の暗”加入
ミレイユ	第二章分支路线选择オルーウエン要塞，关卡“数奇な再会”加入
ミシエル	第二章分支路线选择オルーウエン要塞，关卡“数奇な再会”加入
ヒューゴ	第二章分支路线选择オルーウエン要塞，关卡“数奇な再会”加入
アーネスト	第二章分支路线选择カミール村，关卡“进むべき道”加入
ナタリア	第二章分支路线选择カミール村，关卡“进むべき道”加入
ドュエイン	第二章大量使用“女神之羽”，几乎是每关都用，第三章关卡“圣女”加入
ローザ	第二章大量使用“女神之羽”，几乎是每关都用，第三章关卡“圣女”加入
リーゼロッテ	第二章少量使用“女神之羽”，只用一次，第三章关卡“胸奥の伤”加入
潮	第二章不使用“女神之羽”，第三章关卡“一つの终焉”加入
ラインヒルデ	ドュエイン、ローザ加入的前提下，在第三章少量或者不使用“女神之羽”，第四章关卡“遗された悲剧”加入
オーギュスト	リーゼロッテ加入的前提下，第三章少量使用“女神之羽”，第四章关卡“遗された悲剧”加入

姓名	加入条件
バルマー	リーゼロッテ加入的前提下，第三章不使用“女神之羽”，第四章关卡“道标无きままに”加入
フィオナ	潮加入的前提下，第三章少量使用“女神之羽”，第四章关卡“道标无きままに”加入
フォーネル	潮加入的前提下，第三章不使用“女神之羽”，第四章关卡“避けられぬ战乱”加入
クリストフ	隐藏迷宫“红莲”第二层击败他后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
ラングレイ	隐藏迷宫“红莲”第三层击败他后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
ロイエンバルグ	隐藏迷宫“红莲”第四层击败他后加入,只能限定在“红莲”迷宫中使用
エーリス	隐藏迷宫“红莲”第五层击败她后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
レナス	隐藏迷宫“红莲”第六层击败她后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
アーリィ	隐藏迷宫“红莲”第七层击败她后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
アリューゼ	隐藏迷宫“红莲”第八层击败他后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用
フレイ	隐藏迷宫“红莲”第九层击败她后加入，只能限定在“红莲”迷宫中使用

昂翼天使再次登场，红莲迷宫是系列的传统！

红莲迷宫是本系列著名的隐藏迷宫，可以说是系列的标志，守护在最底层的必然是昂翼天使イセリア・クイーン。本次在游戏中达成了全部结局以后，在主菜单界面最下面会增加一个选项，就是红莲迷宫。这里说说方法，在第二章选择“レーテ街道”路线，并且之后一直不用女神之羽。然后在第四章的时候，单独保留一个存档，不要覆盖。再进入第五章打出GOOD ENDING和NORMAL ENDING，即不使用女神之羽，或者只使用一次。最后读取第四章的存档，立刻使用一次女神之羽，接着进入第五章再使用三次女神之羽，就会出BAD ENDING。本次迷宫共十层，每层之间要经过一场杂兵战才能到达下一层，胜利条件全部是敌全灭。第一层守护者是暗天使ガブリエ・セレスター，第十层守护者是光天使イセリア・クイーン，即昂翼。中间每层也会有一名守护者，除了两名天使外，将他们击败后都能加入。分别是第二层的クリストフ，第三层的ラングレイ，第四层的ロイエンバルグ，第五层的エーリス，第六层的レナス，第七层的アーリィ，第八层的アリューゼ，第九层的フレイ。

对女神之羽的使用，直接决定着本作各种分支结局

本作是以故事章节的方式来进行，是由一个个不同的故事交织而成，全部剧情以章节的方式不断推进。游戏中不光描写的只是主角ウィルフレド，对于各个同伴的描写，虽然着墨不多，但各个都反应了一种现实社会中人性的丑恶面，不伦的道德设定冲刺着整个游戏的世界观，将人生中种种丑态都揭露的比比皆是。剧情和游戏本身会随着ウィルフレド的行动而不断发生变化，最终的结局也被设定成为4种。在每个章节里，故事都是以一个主要配角为中心，展开一段根据每个角色各自的剧情。这样一来深入了解各个配角的另一面或者由来，对成为伙伴的角色们投入感情。

游戏根据玩家的在流程中的表现，具体就是根据女神之羽的使用情况，决定结局路线。除了第一次剧情强制使用外，玩家主观上一次都没有使用女神之羽，就会进入结局一，エーリス原来只是冥界女王ヘル操控的傀儡，甚至可以直接视为提线木偶。如果只用过女神之羽，就会进入结局二和三，ウィルフレド终于见到了他的“仇人”レナス，还有……他的父亲以及被他当做祭品的队友。如果每场战斗都有用女神之羽，那么芙蕾女神会在第二章结束以后出现，直接将玩家全灭，游戏强制结束。游戏在第二章会有一个分支路线的选择，会影响到之后收集的同伴。还有依据战斗中使用女神之羽的情况，此后己方角色的阵营组成会有所变化，或是会导致成为同伴的角色死亡。

机战WIKI大百科

□文/正树

超级机器人大战Z·卷

在正式进入"机战Wiki大百科"之前，我们先将这个项目说明一下。现在发布的机战作品中，有很多新参战作品，而这些作品中的部分作品对于国内玩家来说，可能会感觉到比较陌生，特别是对于剧情方面的。而机战作品对于某些时刻的隐藏之类的，又是基于这些方面的扩展内容的。另外，也可以有助于大家可以了解到关于这些作品的一些相关内容。

本期所要放上的是，在今年4月19日完全公开登场作品列表的PS2作品《超级机器人大战Z》中的新参战作品的百科介绍。首先，为了读者的阅读对照方便，在本文中还是要列出《超级机器人大战Z》的参战作品列表：

OVERMAN キングゲイナー※	机动新世纪ガンダムX	创圣のアクエリオン※
THEビッグオー	ガンダム	交响诗篇エウレカセブン※
THEビッグオー 2nd SEASON	机动战士ガンダムSEED DESTINY	超时空世纪オーガス※
无敌超人ザンボット3	マジンガーZ	宇宙战士バルディオス※
无敌钢人ダイターン3	グレートマジンガー	超重神グラヴィオン※超重神
战斗メカ ザブングル	ゲッターロボG	グラヴィオンツヴァイ※
机动战士Zガンダム	UFOロボ グレンダイザー	注：带※的为新参战作品。
机动战士ガンダム 逆袭のシャア	宇宙大帝ゴッドシグマ※	

宇宙大帝GOD SIGMA

宇宙大帝ゴッドシグマ

宇宙大帝GOD SIGMA（宇宙大帝ゴッドシグマ）	
原作	八手三郎
制作人	江津兵太、饭岛敬、折田至
策划协力	秋野红叶、Y&K
编剧	田口章一、山崎久、樱井正明等
总导演	神田武幸（第1～10话）、田口胜彦（第11～50话）
角色原案	新谷熏
角色设计	宇田川一彦
作画监督	宇田川一彦、饭野皓等
设计协力	山 m裕
机械设计	村上克司、サブマリン
动画制作	Academy制作（后东京动画）
动画协力	GreenBox
播放期间	1980年3月19日～1981年3月25日
集数	全50话

本作是东映电视事业部策划，Academy制作（外包GreenBox制作）制作的动画节目。

从1976年的《超电磁机器人 孔·巴德拉V》以来，支持着东映电视事业部策划的动画路线的制作人饭岛敬以本作作为这条路线的最后作品。这是东映动画时代有定评的饭岛的总编剧加上任职为总导演的田口胜彦的感觉，是第4组播放期间前所未闻的作品。

作为本作的特色之一的主要机器人——God Sigma（西格玛神）的合体时的想法。机器人之间进行合体成为巨型机器人在之前也有过先例——1976年播出的《UFO战士戴亚波隆》，但相比较于戴亚波隆却有着不是强硬理论式的合体。与1981年1月开始播放的《最强机器人大王者》的机器人间的合体、与支持机器的合体基本是同一概念。另外，在当时最初放映时设定的265m的身高是历代机器人动画中十分巨大的。这个设定是伊迪安（105m，巨神伊汀）的约2.6倍，孔·巴德拉（57m）的约4.6倍，RX-78-2高达（18m）的约14.7倍。

Story

公元2050年，正在进行宇宙开发的地球的人类，受到了突如而来的250年后的未来的神秘的敌人埃尔达军的奇袭。

公元2500年的埃尔达星受到了地球人类的侵略，在使用三位一体能量（Trinity Energy）的地球兵器前是被压倒性的不利状态。他们埃尔达星人的目的只有一个，抢夺拥有数十倍于氢弹能力的新能量的"三位一体能量"，以改变历史。

埃尔达星人占领了殖民有地球人的木星的卫星木卫一。并且开始为夺取地球的三位一体能量向在宇宙萨鲁斯的三位一体城进行攻击。斗志也他们以西格玛神，为了保护地球，为了保护三位一体能量，以及为了夺回木卫一开始了长久的战斗。

Mechanism

宇宙大帝God Sigma，由空雷王、海鸣王、陆震王三台机器人与大翼（Big Wing）合体的巨大机器人。合体时的声音是"Sigma Formation！"全长是66m（最初是265m，在播放后重新设定为66m），全重1200.0t，动力源是"三位一体能量"。武器有"无双剑"、"ゴッドシールド"、"ゴッドストリング"、"フィンガーニードル"、"ゴッドトマホーク"、"スピンソーサー"等。必杀技是用无双剑的剑术。主要有"无双剑·唐竹割"、"无双剑·十文字切"等。

返乡战士

OVERMANキングゲイナー

富野由悠季在Sunrise井荻工作室的母体中，继《Turn-A高达》2年半之后的TV动画作品。《返乡战士》、《Brain Powerd》和《Turn-A高达》也是并称为"富野新三部作"或"富野复活三部作"。

本作最大的特征是，"光明的、快乐的"。与之前的"全杀的富野"的作风不同，表面上又与富野经手的《战斗机器 萨芬格尔》有着相似的喜剧性笔法，对于富野的作品来说，是少有的极少数让人直接死亡的作品。另外，各返乡战士（Overman）的特殊能力也有"偷盗"、"幻觉"、"将人们的真心说出来，引发争斗"等花招的特征。

作品的主题并不是"战争"，而是"Exodus（回归圣地之意）"，象征着故事中充满了希望。另外，在描写有大量人群死亡的年轻编剧也有"不要再写这样的悲惨的事情了"的场景。

另外，作画群也是十分的豪华，在最终话，作画监督3人、原画就超过了40人。通常30分钟的动画的作画张数是3000～4000张左右，而第1话就用了12000张、第2话用了8000张、第3张使用了10000张、第4话使用了6000张之类的大量的原画。

返乡战士（OVERMAN キングゲイナー）	
动画	
原作	富野由悠季
总监督	富野由悠季
策划	内田健二、川城和实
总编剧	大河内一楼
角色设计	中村嘉宏、西村绢、吉田健一
机械设计	安田朗、山根公利、吉田健一
动画制作	Sunrise
制作	Sunrise、WOWOW、BANDAI Visual
播放期间	2002年9月7日～2003年3月22日
集数	全26话
版权标记	SUNRISE·BV·WOWOW
漫画	
原作·原著	富野由悠季
作画	中村嘉宏
出版社	Media Factory
刊载杂志	Comic Flapper
发表期间	2002年6月5日～连载中



最后，根据富野监修的原稿，角色设计之一的中村嘉宏也在连载漫画的版本，不过与动画版的部分角色存在着若干的设定上的差异。

Story

这个时代，人们筑就了新的文明形式。为了更有效地利用地球，在原本是人类生活的紧张的土地上建造了“圆顶都市”，并在其中生活着。但是，人们产生了应该回到土地上生存的故乡主义的思想，都市国家脱出（Exodus）运动在各地产生出了波纹，就在这样的时代，便是这个故事的舞台。

在西伯利亚的圆顶都市“奥尔古斯克”居住的少年盖那，是在网络游戏“Over Man Battle”的“王（King）”称号的获得者。日常生活中是极为平凡的盖那，因为与死去的双亲一样被怀疑为“Exodus主义者”，在某一天突然被西伯利亚铁道警察带走了。在这之间，盖那遇到了一位叫盖因的男人。我们自己什么也没做，只能说是不平的其他主义者明显不同，在为了什么目的而想从拘留所中逃出的盖因的身上，盖那也终于决定一起逃走。从拘留所逃出的盖因与盖那为了从圆顶都市中逃出，前往了梅达由公爵的住所盗取了Over Man。在为了阻止他们一行的西伯利亚铁道警卫队的攻击之下，盖那进入了Over Man。在这里，盖那第一次不是在2进制的世界之中，还是用自己的力量进行战斗。

终于生存下来的盖因与盖那，由于已经得到了返乡战士，最终决定开始了“Exodus”。在这里，盖因与盖那的故事开始了。

Keyword(s)

返乡战士：基本的动力理论与作品中的另一种机器人“Silhouette Machine（轮廓机器）”同系统的发展技术，但拥有着数倍以上的性能（使用的是“轮廓引擎”的一种虚构技术，是一种动力（Engine）与外壳（Silhouette）一体化的模式）。但与轮廓机器的一体化不同，却是由叫做人工肌肉的“Muscle Engine（肌肉引擎）”驱动。它的基本构造与动物的类似，拥有骨骼、肌肉和神经系统，并且还有覆盖这些的皮肤与专用的“衣服(Over Coat)”。Over Coat不仅仅是作为装甲使用，也可以作为可选装备使用。

另外，在动画原作中，返乡战士是作为超级机器人进行设计，而Silhouette Machine则是以真实机器人进行设计的。

创圣大天使

创圣のアクエリオン

《创圣大天使》是在2005年4月4日开始播放的SF机器人动画作品。当时的广告创意语是“想与你合体……”。

由某种感情转换成能量而发出的各种个性的必杀技、司令官——不动GEN的各句冲击力的名言、还留有深刻印象的主题曲的作品。在精心制作的变形合体机器人与充满临场感的战斗画面，到处都可以感受得到河森风格的作品。出生与立场的不同者们的相互理解，心灵的沟通的故事主题是河森的话，那么，“合体”这一词语则是附加在本作之上的主题。

2007年，以本作的世界观为基础的完全新作OVA作品《创星的AQUARION》（共2卷）发售。同年9月22日，以本作为基础的完全新版剧场用短篇电影《剧场版AQUARION ——发逆转篇—》与以OVA为基础的剧场用电影《剧场版AQUARION —创星神话篇—》开始在日本全国一起上映。

Story

12000年前的大战之后被封印的人类的天敌“堕天翅”，由于气候的大异变复活了，人类为了再次与其战斗，开始挖掘记载在《创圣之书》中的传说的机械天使“AQUARION”。运用它的地球再生机构DEAVA（Division of Earth Vitalization Advancement），接受了12000年前只要有堕天翅就会有可以操纵AQUARION的人类一方的传说中的战士“太阳之翼”的降临的预言，遇见了在北之街的野生儿一样的少年——阿波罗。

阿波罗真的是太阳之翼吗？围绕着太阳之翼的12000年前的因缘是？以及接下来会被灭绝的是堕天翅？还是人类？

Keyword

AQUARION：12000年前，叛离堕天翅族来到人类一边的，堕天翅族最强守护天翅AQUARION，为了祈求人类的胜利，自己放弃了自己的翼，创造出了——用于搭乘的机械天使。三台Vector Machine合体时，Element会将全员的感觉进行同步化，进入到恍惚状态。根据element的不同，必杀技也会不同。

创圣纪：人类的人口失去2/3的气候大变化的那些年代。故事的舞台是创圣纪0011年。

Element：为了运用AQUARION而选出的10多岁的少男少女们，根据大异变之后的电磁场的变化，有些觉醒了特殊能力，他们的生体立场会保护堕天翅族的催眠攻击身体。之所以要选择年轻的孩子，是因为AQUARION要求有锐敏的五感和纯粹的灵魂。

堕天翅族：头或背上、身体的一部分拥有羽状器官，拥有比人类更强的知觉与特殊能力。称人类为“无羽”。在大异变前的12000年从睡眠状态觉醒。为了夺回以阿特兰迪亚为都城，使用盖尔比姆兵和神话兽（收获兽）捕捉人类，并收集生体能源“Plana”，以及，使用“太阳之翼”的力量进化成生命之树，企图在阿特兰迪亚再次复活堕天翅之都。要说明的是，“堕天翅”主要是人类一方称呼的名称，他们自身也有自称为“天翅”的场景。另外，也有一部分人类蔑称他们为“有羽毛的”。

创圣大天使（创圣のアクエリオン）	
原作	河森正治、**サテライト**
制作人	岩崎笃史、峰岸卓生、服部洋之、里吉纯、葛西励
策划	永田胜治、好木裕贵、原户洋一、竹内淳、佐藤道明
总编剧	大野木宽、河森正治
导演	河森正治
角色原案	金田荣路
角色设计	藤川太
天使设计	河森正治
机械设计	高仓武史
音乐	菅野洋子、保刈久明
动画制作	**サテライト**
制作	Project AQUARION
播放期间	2005年4月4日～2005年9月26日
集数	全26话

交响诗篇艾雷卡7

交响诗篇エウレカセブン

《交响诗篇艾雷卡7（Psalms of Planets Eureka seveN）》的故事设定在未来，人类在被迫离开地球以后，终于寻找到了可以居住的星球。这是一个充满Trapar waves的荒凉星球，被称为“约束之地”。人类为了最大限度的利用Trapar waves所带来的能源，在星球上建立了许多非常高大的塔，而塔下的人类城市经过长时间的扩大、合并、发展，并逐渐形成了以“塔州联邦”为首的大型城市群。然而，由于星球的地表一直被大量的神秘事物Scub Coral覆盖，经常发生大型的地壳变动，给人类的生活带来了苦难。

Story

瑞登·萨斯顿（Renton Thurston）是一名看似普通的十四岁少年，他的父亲（阿德洛克·萨斯顿）是一名军队的研究人员，在第一次“爱之夏”之中牺牲自己拯救了地球而被世人称为英雄。然而瑞登对自己和作为机械工程师的祖父相依为命的生活现状却十分不满，流行的运动“滑空（Lifting）”成了他打发时间的唯一爱好。他最大的梦想是有一天能够加入传奇滑空天才霍兰德（Holland）的组织“月光洲”，成为和他一样出色的滑空选手。可是他的祖父（阿克赛尔·萨斯顿）却希望他成为一名出色的机械工程师，继承家业。

瑞登无聊的生活终于在某一天发生了改变，一架故障的神秘LFO“尼尔瓦修 零式（Nirvash TypeZERO）”突然冲进了他祖父的仓库，LFO的驾驶员是一名叫做艾雷卡（Eureka）的少女，她请求瑞登的祖父对她的LFO进行修理。瑞登对艾雷卡一见钟情，而在与赶来追击的军队武装战斗的过程中，他以惊人的表现击退了敌人，更让他得到了加入月光洲的机会。然而在进入月光号之后，他才发现舰船上的真实生活与他在Ray=Out杂志上所看到的光辉灿烂的一面完全不同，自己不但很难适应这种艰苦而危险的生活和战斗，更难以得到船上其他成员的认同。但是他想要保护和了解自己所爱慕的艾雷卡的心却没有因此而动摇。

交响诗篇的故事就围绕瑞登和艾雷卡关系的发展而展开了，随着时间的推移，瑞登的心理和能力都得到了极大的成长，对船上各个成员的不为人知的往事都开始有了逐渐的了解，为了保护自己心爱的人和这个星球，他和敌人展开了一次又一次的战斗，而这颗星球的秘密，也在他眼前逐渐地展开……

Keyword(s)

LFO：本作品世界中的十几米高的巨大人型机动机器的总称。正式名称是“Light Finding Operation”。并没有将通用的操纵者叫为“机师”，而是称为“骑士”。在这个世界中，人类操纵的所有机械如果没有Compac Drives这样的小型装置的话，则无法启动，LFO的驾驶舱同样也需要这种装置，所以设置了相应的接口。从年轻人间的人气体育运动的滑板得到提示，开发了板型的飞行设备可以在空中做出高机动运动。其中还有向地上行走形态的猎兔模式（Beagle Mode）的变形模块的机体很多。特别是军队里的LFO称为Kraft Light Fighter（KLF），配备有操纵支援用的Compac Feedback System（CFS）。在CFS系统中积蓄的操纵数据，经过Compac Drive的骑士意识进行反馈，可以使本来需要高熟练技术的LFO战斗也可以由一般士兵胜任。

空船：本作品世界中，船舶也就是意味着可以在空中飞行的船只。因此，在这个世界中军舰都是隶属于空军，不存在海军。通常空船的飞行原理是，反射膜的表面张开的翼受到驱动器的发作用力而得到推力与扬升力。LFO的滑板在空中滑行也是同样原理，并且会留下细细的带状发光轨迹。

交响诗篇艾雷卡7（交响诗篇エウレカセブン）	
动画	
原作	BONES
导演	京田知己
总编剧	佐藤大
角色设计	吉田健一
机械设计	河森正治
音乐	佐藤直纪
制作	每日放送Project EUREKA**ボンズ**
播放期间	2005年4月17日～2006年4月2日
集数	全50话
漫画	
作者	片冈人生、近藤一马
出版社	角川书店
刊载杂志	月刊少年ACE
发表期间	2005年3月号～2007年1月号
话数	全23话
小说	
著者	杉原智则
插画	岸和田**ロビン**
出版社	角川书店
出版日期	2005年10月29日
卷数	全4卷

超时空世纪

超时空世纪オ-ガス

在20世纪80年代初的“超时空”系列三部作的第二部作品。前作是大名鼎鼎的《超时空要塞Macross》（1982年10月～1983年6月），《超时空骑团（超时空骑团サザンクロス）》（1984年4月～1984年9月）。作品在根据当时电视台的反馈之后，动作场景方面比Macross要有着很大程度的改善。

本作的世界是设定在2050年代末的统合军分裂战争时期。这个年代设定与在24年之后，现在正在热播的《Macross FRONTIER》的年代设定——公元2059年可以说是同时期了。这对于看过此部作品的观众来说，可是一个不小震动。

后来的Macross的美国翻拍《太空堡垒(ROBOTECH)》中，直接连接了原作中的第三部《超时空骑团》和在原作中不相干的《机甲创世纪（机甲创世纪モスピーダ）》，并没有将本作收录于内。因此，这部作内的全球知名度也就相对要低很多了。

Story

公元2062年，围绕着地球的轨道电梯的所有权，分成了两个争夺的阵营。桂木桂所属的自由宇宙军（Freedom Space Cohort）强行将最新的D兵器——时空震动弹用在了用于轨道电梯的能源输出破坏作战。但是，在对方阵营的强烈抵抗不得不撤退的情况下，愤慨的桂木桂启动了未作调整的时空震动弹。而这结果是，失控的时空震动弹将时空混乱，世界成为了各种多元世界混杂在一起的补丁似的世界，成为了“相克界”。并且，桂木桂也被卷入了时空转移，飞入了时空震动弹破裂的20年后，混乱时空世纪20年（也就是公元2082年）的世界。

桂木桂被埃曼的商队救起，并一起行动，作为混乱时空修复钥匙的“特异点”，成为了各势力间的争夺战的目标。另外，还有一个特异点，奥尔逊，齐拉姆的王牌机师出现在桂木桂的面前。在过去与现在的复杂丝络之中，为了时空再生，桂木桂决定开始驰骋于奥伽斯。

超时空世纪（超时空世纪オ-ガス）	
策划	大西良昌
原作	スタジオぬえ
原作协力	ARTLAND Inc.
总导演	石黑升三、家本泰美
总编剧	松崎健一
角色设计	美树本晴彦
机械设计	宫武一贵
机械设计协力	石津泰志、千叶昌宏
音乐	羽田健太朗
制作	每日放送东京电影新社
播放期间	1983年7月3日～1984年4月8日
集数	全35话

Etc.

在之后的1993年，发行了全6话的后续OVA作品《超时空世纪2（超时空世纪オ-ガス2）》。另外还有全4卷的由山口宏和木村明彦著作的小说版。

虽然说是前作的续篇作品，但与前作的故事关系却不是那么紧密，可以说是“从某个国家的某个故事”开始的类型。

宇宙战士BALDIOS

宇宙战士バルディオス

本作最早是以《亚空间战士Big Barn》为题开始策划的。本作开始播出的时期正好是《宇宙战舰大和号》的热潮低谷，由《机动战士高达》引起的一次新的热潮，也是当时日本的“后大和号”和“后高达”之类的动画作品的摸索时期，本作也引入了各种要素雄赳赳气昂昂地上阵了。不过，当时的动漫杂志对于“大和号”和“高达”的相关报道仍然很多，并且，以“后高达”种子的作品《传说巨神伊迪安》也正在热映中，所以，对于本作的相关报道其实只是很少，实际上是很平淡地就开播了。

原本预定是全39话的本作，目标视听群是年龄稍高的，因此剧情的展开也就相对较难，加上作画部分也并不是太完美，并没有得到动漫杂志的页面，加上多次重新调整播放时间造成的低收视率，加上当时的相关产品的销售业绩也并不好等多重坏的因素，实在是将作品直接打入了极限状态。为了突然决定的播放中止，调整了播放顺序，对敌人的人工太阳作战的判断失误，地球最后被水淹没，并在代表着人类灭亡的场景上打出“完”的字样终结播放，当时的解释是“地球人一面完全败北”的最终回。在这具有冲击性的最终回所带来的反响也是巨大的，在播放结束后，就有人开始询问、要求放映完全版的签名活动，以及爱好者集会、开办自主放映会等。制作公司也对这样的氛围比较敏感，向动漫杂志积极地提供了未公开的故事和视频等，并在1981年4月，由葦プロ直接出版了“豪华本”的收藏版本。

在1981年12月19日，以《剧场版 机动战士高达》3部作的终映之后的空洞时期为契机，剧场版的“宇宙战士”与《Dr.スランプアラレちゃんハロー!不思义岛》同时上映。

Story

S-1星由于被放射能污染，成为了在地上无法生活的星球。向可以居住的行星移居为第一目标的皇帝亲卫队的伽特兰，暗杀了皇帝以掌握了权力，以亚空间要塞“阿尔格尔”向侵略目标的行星开始了旅程。被亲卫队杀了的科学家的父亲，并被嫁祸是杀了皇帝的马林·雷冈乘坐亚空间战斗机帕尔桑巴向阿尔格尔发起了挑战，但被卷入到阿尔格尔突入的亚空间。

在突入亚空间时出现问题而飘流到太阳系的阿尔格尔，在了解到第三行星地球可以居住的情况下，阿尔迪巴隆开始了侵略。另一方面，被巴尔迪普南斯救出的马林，因为了解外星人的事情被印上了间谍的烙印，但被认同向伽特兰的复仇心以及唯一能操纵帕尔桑巴的才能，以合体机器人“巴鲁迪奥斯”向阿尔迪巴隆开始了战斗。

由于偏见与误解，与奥林巴、雷太等Blue Fixer的冲突，马林向他残酷的命运走去。

在激烈的战争中，水星和金星被消灭，地球成为离太阳最近的行星，更加上被敌人的攻击，地球大部分都已被水所淹没，地球变成了与S-1星极为相似的地形了。以及，被误射的核弹……

宇宙战士BALDIOS（宇宙战士バルディオス）	
策划	佐藤俊彦、壶田重夫
原作构成	酒井昭义
导演	广川和之
编剧	酒井昭义、首藤刚志、筒井共美
角色设计	上条修
机械设计	佐藤元亀垣一
音乐	羽田健太朗
制作	壶田重三
播放期间	1980年6月30日～1981年1月25日
集数	全31话

超重神Gravion & 超重神Gravion Zwei

（超重神グラヴィオンツヴァイ）&（超重神グラヴィオン）

Story

公元2041年，突然出现的未知敌人“塞拉巴亚”逼近地球。

预见塞拉巴亚的侵略地球而秘密准备的神秘大富豪——克兰因·桑德曼率领着武装战队“Earthgults”向塞拉巴亚前进。Earthegults所拥有的人型机器“古兰凯撒”与4台战斗机“古兰迪瓦”进行合体，可以成为巨大机器人“God Gravion（大古兰威昂）”。

大古兰威昂以其强大的力量击退了塞拉巴亚，但是……

Mechanism

大古兰威昂：为了防卫地球，桑德曼开发的超级机器人。是守护地球的“盾”的角色。古兰凯撒与G攻击者、G打击者、G钻机、G幻影机等古兰迪瓦4机，“超重合神”之后便诞生了。从合神开始，由于发动有Elgoform，所以拥有着强大的战斗能力。但是，除了古兰凯撒以外的机体对于Elgoform着有耐久限界，当“重力子临界数”达到0时会自动强制分离。当喊出“ElgoBleak”时，也可以分离。

另外，在剧中，一般直接叫“古兰威昂”的情况更多一些。

超重神Zwei（超重神グラヴィオンツヴァイ）	
策划	永田胜治古川阳子福井政文村滨章司
原作	大张正己赤松和光GONZO
导演	大张正己
总编剧	志茂文彦
角色设计	爱姫みかん、宇野真
Gravion设计	大河邦原男
机械设计	福地仁森、木靖泰
音乐	七濑光
制作人	吉沼忍、菊池贞和、x 中利雄、川原阳子、松元整
动画制作	GONZO
制作	Gravion Zwei制作委员会
播放期间	2004年1月9日～2004年3月26日
集数	全12话

超重神（超重神グラヴィオン）	
策划	永田胜治、古川阳子、福井政文
原作	大张正己、赤松和光、GONZO
导演	大张正己
总编剧	志茂文彦
角色设计	宇野真高、冈淳一
Gravion设计	大河邦原男
机械设计	福地仁森、木靖泰、傻貉蠖
音乐	七濑光
制作人	吉沼忍、菊池贞和、x 中利雄、村滨章司、松崎容子
动画制作	GONZO
制作	Gravion制作委员会富士电视
播放期间	2002年10月7日～2002年12月16日
集数	全13话

启封千年の梦の旅人

不死者的不死不是真正的不死，不死者的真相是？

时过千年，飘落的樱花铺满洁白的雪……“我的凯姆你在哪儿”……千年之旅，千年流浪，阅尽浮华人生，世事变迁，唯有，梦，依旧不变……

“莎拉……我们的旅行还没有结束，我一定会找到你，然后一起继续这趟无尽的旅行……”

为什么名叫“凯姆”的男人都有着不尽相同的悲惨命运？孤独总是伴随着他们左右，《骑龙者骑兵》主角凯姆是一个契约者，他以自己的声音为代价获得与红龙的契约，但强大的力量抚平不了内心的孤独；《失落的奥德赛》主角凯姆是一个不死者，他被世界的主宰投入到另一个世界中体验人生，在另一个世界中，他的生命没有终点，但看见身边人都一个一个经历着生老病死，他却只能默默的继续生命之旅，这何尝不是一种悲哀？凯姆在游戏中的眼神非常忧郁，在经历了千年里的若干个绝恋后，所有爱过的、恨过的都已化成尘埃，尘心已封，唯一支撑着他在这漠然的时间里前进的只有那句对爱侣的承诺：“莎拉……我们的旅行还没有结束，我会找到你，然后一起继续这趟无尽的旅行……”

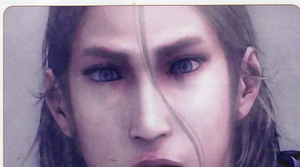
何为“失落的奥德赛”？

“失落”（Loss）一词是表示在生命进展过程中自然发展的现象，人生所经历的失落，小至掉了物品，大至失去所爱的人，而且失落就是在莫名其妙中发生，时常让人不知所措。它充斥于生活中，却鲜有系统化的定义和分类。其实我们可以理解“失落”来自“掠夺”、“被强行夺去”，失落不是改变，但改变通常包含失落及压迫感。“奥德赛”（Odyssey）一词在现代英文中的就是旅行者的意思，这个词源于古希腊神话，是浪漫冒险的象征。希腊英雄奥德修斯刚喜得贵子便别妻远征。战争进入第十年，在特洛伊战争中他利用木马藏兵之计，与希腊军队里应外合攻陷敌城，之后不顾海神



的咒语起航回家，希腊军在回家途中因为英雄奥德修斯激怒了海神波塞冬而遇到海难，全军覆灭，奥德修斯凭借其机智和勇敢，终于逃过一劫。可是因为波塞冬的愤怒未息，导致他找不到回家的航线持续在大海里漂流。一路上历尽诸多劫难，飓风把他刮到妖岛，他吃了宙斯送的芳草，才幸免于难。后奥德修斯与女巫共枕5日（世间5年），经女巫指点才通过冥土回家。在冥土他有幸遇到母亲告知其妻仍在忠贞等待。后漂到仙女岛，又被仙女留宿几年。又是宙斯命仙女放他回家，他才能重返家园。奥德修斯在失踪十余年间，原来母亲投海自尽，权贵逼其妻改嫁，妻坚定反抗。雅典娜将奥德修斯化成老人回宫考验其妻的忠贞，随后与其十多岁的儿子回到宫中杀掉所有奸臣，重整王朝，与妻儿再次团聚。

千年之恋，不离不弃……



纵观整个奥德赛的传说，是讲述一个不畏权贵的英雄，历尽劫难，永不言弃的努力克服一切阻挠回到自己心爱之人身边。而《失落的奥德赛》中，就借用了这个故事的寓意。游戏中凯姆是一名佣兵，已活千年，拥有不老不死之躯，永恒的生命。在他千年的人生中，历经过无数次的恋爱、成家、生离与死别，也承受着常人所无法体会的悲哀，他的心早就泯灭在人类无尽的欲望和背叛之中……开启梦的轮回……千年之梦，真实、凄美……但不管世间已经过了多少世代的轮回，在他心中都永远抹不去对自己的爱人——莎拉的那么感情，在千年的旅途中他一直在寻找莎拉。世间的善与恶对他来说没有任何意义，这些在他眼里都是浮华的过眼云烟、镜花水月，他只是每个时代的看客。因为恶促成了善的远扬，而善也并非人性的唯一。百年、千年，没有真正的恶能抵抗时间的法则，也同样没有善能改变有自我意识的人性。让时间去惩罚恶，让时间去奖励善，让时间带凯姆找到他的莎拉，他希望在今后的每一个轮回之中，他能陪她走过。下一个轮回开始的时候，希望…他…还是能在她的身边…陪伴她、守护她、默默注视她，即使…无法记得千年承诺的她也许会爱上别人。时间慢慢的带走了记忆…千年的恋曲、千年的追忆、千年的战斗、千年的轮回即将……壮丽的展开。

上古传承，千年的身躯，千年的神器，给了凯姆无比的力量，但是也带走了他的记忆。无数次的苏醒，无数次的自我挣扎，无数次的回归寂静，黑夜的孤星，寒冷的只剑，超越千年的双眼。生存的意义究竟是什么？千年的生命是什么？是不幸的诅咒？还是神的眷顾……无数的世代，善与恶的执掌交替进行着，他既维护过善，也宣扬过恶。他面对过也逃避过……千年……对于他而言，只是寻找莎拉……当千年前来访的那颗彗星再次划过长空，他知道，他要去寻找那带给他力量和跨越时间长河的本源。她……被族人奉为力量的主宰，是神喻的显现，她拥有一切。但是神喻说，她将死于一个不死的传说之中，她并不想抗争，她只是好奇，她不断寻找，她暗自希望在死之前，能爱上传说中的他，即使是恨他，总之，要烙印在他心里，成为一滴千年之泪，当冰冷的彗星降临时，她的命运不再由自己主宰……

“不死者”的传说

5个已活千年，不老不死的不死者通过命运的交织点一同踏上追寻记忆的旅途，爱、友情、亲情这些在生活中最普通的感情，在《失落的奥德赛》中得到升华和诠释。这一切的努力和付出，只为坚持的信念和梦。这一切都已不在遥远，就在眼前……游戏中以凯姆为代表，本作引入了“不死者”这个概念，游戏在开篇以巧妙地布局手法隐藏了他们的过去的种种经历。开篇的凯姆强大、寡言、忧郁，这哀伤下静静地沉睡着他的过去和千年的秘密，随着游戏剧情的推进，他内心的挣扎逐渐映入眼帘，并最终牢牢抓住玩家。而其他对4名“不死者”的刻画也相当到位。凯姆和女海盗“塞丝”、千年女王“敏”、凯姆的爱人“莎拉”、最终BOSS“冈加拉”的命运互相交织，个性鲜明的人物关系显得整个剧本张力十足，而且严肃的主题亦不乏幽默和轻松的瞬间。要想完全理解《失落的奥德赛》的剧情需要静心来慢慢品位，游戏的系统甚至和剧情有着暗在的关联，壁值和能力成长紧密地和“不死者”这一剧情设定有机结合。虽然本作依然是非常传统的RPG作品，但在成规中却酝酿出了一部动人心弦的史诗。

那么，“不死者”的真相到底是什么呢？在游戏的大结局中，我们看见塞丝为了保护同伴，粉碎冈加拉的野心，与冈加拉一同回去了原本属于他们自己的世界中。这个世界才是“不死者”的世界，但那里的人是不是真的都是不死之身呢？答案显然是否定的，对于结局最后留下来的女王敏和凯姆、莎拉来说，他们所位于的世界只是一个“游戏世界”，而塞丝他们回到的才是“现实世界”。根据在冈加拉实验室所找到的资料，原来他们5人都是被自己原本的世界派到游戏世界里来“体验生活”，采用精神与肉体分离的方式来到游戏世界，并通过镜仗传过来的魔力重造损坏的肉体，以达到不老不死的效果，保证他们能够平安渡过千年的体验期。这也就是说，他们原本的身体还在自己的世界里，而游戏世界同原本世界的时间比是一千比一，就是说，在游戏世界中生活的一千年才是现实世界中的一年。“不死者”的不死并不是真正的不死，只是在游戏世界中的虚幻年龄，游戏明显是借鉴了《最终幻想10》中一个真实世界、一个虚幻世界，两个平行世界的剧本创意，甚至可以说是偷梁换柱，但不可否认，最后由最终BOSS冈加拉所揭示出的这个世界观，非常精彩，可以说是全部剧情的画龙点睛之笔，让玩家们在刹那间有拨云见日的感觉，将之前的全部线索瞬间连贯起来，玩家们都会有这样一种感觉：“哇！真棒！原来是这样！”。讲完凯姆的旅行故事，笔者也深呼吸了一口，回想游戏世界中，凯姆和莎拉又要一起进行新的一天的旅行，对于他们来说没有尽头的旅行，漫长的旅行真的很惬意，执子之手，与子偕老，这不正是我们世人所向往的那种平凡而又真实的幸福吗？

□文/可伊人

随笔——霸王的大陆

中华的未来命运何去何从，就在我们2人的手里操纵着

茅庐初识

每当看到“霸王的大陆”这个熟悉的名字，我就会想起过去那惊心动魄的征战旅程。

第一次接触霸王的大陆，应该是小学三年级的寒假，我玩游戏比较早一些，红白机是在二年级92年左右的时候买的，玩霸王的大陆也就是93年的时候的事了。那时候根本就看不懂蝌蚪文，卡是我姑父买给表弟他的，他不会玩，就借给我耍了，依稀记得那时候就只会耍耍游戏里的“招兵买马”（其实就是收集情报的那个选项），每次看到骑马图，就憧憬着看到后面武将的“笑脸”，因为笑脸后就会告诉我一些振奋人心的消息：拿到了多少金子，或者是多少大米，至于宝物和在野武将，那时是完全不知道的说；也不会攻城掠地，因为语言的缘故，对这游戏是完全招架不住。

激情鏖战

6年小学一眨眼就过去了，进入初中阶段，我还在玩着FC。偶然的机会，发现就住我隔壁几间的一兄弟借了游戏机在玩霸王的大陆！惊愕！自此，开始了我最怀念的一段“霸王大陆时光”。那是初二的暑假开始的，每天下午我都和那兄弟一起爽霸王的大陆，基本就是白天玩霸王的大陆，晚上补三国演义。

因为当时家里人很抵制我玩游戏机，所以我用那只陈年的书包，装下了那台陪伴我多年的红白神机，借着做暑假作业之名，每天跑到那兄弟家“鬼混”，他家父母虽然抵制，不过每天下班也都很晚，我们一般约好玩到下午4点半多就“卷轴记录”收工。每天每日都乐此不疲，每天每日都风雨无阻。

对于三国的情节，想必每个读过三国的人都有这样的经历：期待自己能够回到那个时代，辅佐自己喜欢的王侯将相建功立业，或者自己招揽贤士能将称王称霸统一中华，或者慕名某能吏而称兄道弟……我也不例外，喜欢曹操，所以在霸王大陆里扮演了曹操这个角色，初中的时候自学过一些日语五十音图以及一些比较常用的单词，所以已经完全不是小学时候的那个状况，游戏一开始就用情报收集指令收上了一些曹操麾下的能人：典韦，徐晃，许褚等；我那兄弟是刘备派，一般他上手就先挖去吕布，而董贼处的贾诩就归我纳入了。经过一些努力，我们都各自有了自己的一组“一吕二赵三典韦”的强力武将和文官。人员补充后，我们各自拿一些武将相互送兵加经验，一般做法是十字共杀大法，5个武将排成十字，中间一个智力要低，一般智力80以上就会出共杀策略，很快这个武将就升级了，升级还能加武力和升级所带兵种，比如徐庶，武力74的，升级后甚至可以武力达到90，再加上他智力高，能放爆炎，一直是我和那兄弟的必争之人哪。

我们还喜欢发展经济，提高城市的商业农业度，那样国家就富有了，我那兄弟甚至找到个好技巧，用重物压住手柄的连发键，那样城市就一直在发展农业了，进入全自动模式后，就算是敌人来攻打我们，也只不过是停留在战场的移动界面，人不在旁边完全没关系，不要担心被攻打。我们一般就在“休息”之余用自动模式，然后拿着本三国演义调侃起来，甚至约其他朋友来玩扑克80分。

我们还各自“御驾亲征”，虽然所到之处无不是“鸡犬不宁”、“硝烟四起”、“妻离子散”，不过，战争总归是战争，为了最后的统一，为了后世子孙的和平，暂时的战争是必须的，战争过后，我们体恤民众，安抚降将，重建城池，开垦荒地，尽量把战争的阴影从民众的心里祛除，虽然这是很困难的事，不过我们在努力着，为了我们各自眼里的那个三国。

终于离统一的日子不远了，中华大陆只剩下我们2个国家，曹魏和刘蜀，中华的未来命运何去何从，就在我们2人的手里操纵着。我们相互熟知各自的国力，更加熟知各自用兵的神奇，也熟知各自兵将的性格，对于能有这样的一个对手，我们相互尊敬的同时，更加是相互的一种忌惮。所以在冷静对抗的时候，我们也激烈地奋战着……岁月一年一年的逝去，我们手下那些昔日英勇善战的将领也到了行将入木的时刻。厉览征战岁与日，谈笑只是一挥间。中华的命运——看来我们不能就这样通过改变三国的“历史”而改变它，时代的钟声已经向我们俩而响起，我们最后决定了——NEW GAME

新一轮的征战开始了，如此复始，初二的暑假就这样地渡过了。而我们俩也迎来了新的学期……后来我和那兄弟见面后也会为这段逝去的欢乐时光而感到自豪，而骄傲；记忆里闪光的东西必定是对生活、人生有意义的东西，这个初二时代的闪光点，不仅让我对中国的三国历史感到越来越有兴趣，而且让我彻底的喜欢上了霸王的大陆这个游戏，更加的是——这的的确确是一段美好的回忆。



高中三年是个空白的三年，国情所致，千军万马过独木桥，大家都想考上好大学，故而可以放弃一切兴趣爱好活动。大学时代的开始，中国慢慢进入了互联网时代，EMU的兴起，在民间游戏界掀起了一阵小旋风。那时玩上了VGS，傻瓜式的PS模拟器，很容易就设置玩上了PS版的霸王的大陆，NAMCO公司根据FC版的复刻制作，除了改正了原有的一些比如无敌阿会喃等BUG外，还厚道的加入了很多三国人物，如著名的江东二张：张郃，张昭等，城池数量也大幅度扩大，另外值得特别说明的是本作的音乐，是在FC版的基础上的重制版，为很多霸王大陆爱好者或者是游戏音乐爱好者所称赞并收藏。每个玩游戏的人都有着这样怀旧之情：哪怕是没有时间去回味以前玩的游戏，只要能够听到游戏里的音乐，油然而生的，确是过去玩游戏时候那份执着的熟悉感，令自己可以泪下的念顾之情。简单的一句：PS版的霸王的大陆——个人看来完全可以说是目前霸王大陆的顶峰之作。

桃源偶遇

其实如今倒期待NAMCO官方（如今应该叫BANDAI-NAMCO了）可以在DS或者PSP上再出个霸王的大陆的掌机复刻，想必到时候又会掀起一阵霸王大陆热。这不，官方未出，民间倒先起了个表率：前不久在网上发现了一个国人改造的《霸王的大陆》，名曰：《无双的大陆2》，加入了光荣著名无双系列之一《魔王再临》的主要人物。感慨万分：如今国人的实力可是不容小觑的。应该是续日本民间改造的《吞食天地2孔明传》（分曹魏传和东吴传两部）后第二款比较喜欢的FC改造游戏；加上又是三国系列，玩起来真是爱不释手哪。

《无双的大陆2》的背景和《魔王再临》基本一致，大蛇远吕智扭曲了时空，中国三国时代武将和日本战国时代武将齐聚一处，展开了热血般的厮杀……玩过后会发现很多人物头像都是重制过了，我要再次佩服一下国人的水准，看着这些Q版的头像，比较起无双里的人物头像：虽然没有华丽的色彩加以点缀，虽然没有过多的线条加以勾勒，不过，饱含着国人简约而真实的技法，展现了另一番无双之武将，不论是头上的装饰，还是脸部表情，让人一眼就可以分辨出他（她）是哪个，无不让人欣喜若狂地喜欢上这些Q版的人物头像。比如战国武将的头部描绘就相当成功：丰臣秀吉的“马兰后立付兜”、本多平八郎的“鹿角胁立兜”、独眼伊达的“六十二间筋兜”等等。

游戏的难度尚可，开始游戏后的人物配置同《魔王再临》，每个势力都有各自的初始人物，玩家可以通过情报收集选项找到在野武将，也可以通过笼络来收买他势力武将，这个和霸王的大陆是一样的。游戏里把原本的“爆炎”策略统一改成了“无双”，也就是说，每个人都可以“放无双”，无双和武将的智力息息相关，50左右的智力以上可以放一次无双，随着智力到达极限可以再放一次，无双杀敌的话简直是如切菜瓜一样顺手，不带兵出去打都没问题——放完无双溜走的战术可是很实用的哦。不过原本的读书凹智力就没这么简单了，虽然每人都可以读满99的智力（95智力的时候读4），但是每次读书的取得点降低了，只有0~4，这就对初始指令少的玩家增加了难度，所以开始要尽可能的得到智力高的武将来攻城略地。

玩着《无双的大陆2》，耳边响着熟悉的霸王大陆的原曲，庆幸着居然多年后能玩上这么一款另类的《霸王的大陆》，游戏旅途之中，总是能够遇到如此变幻多样之事，足矣。而这份感叹，回味过来，确是《霸王的大陆》在多年前就曾带给我的那份喜悦和激动。

□文/6熊

闯关族的家

寒冬说来就来，几乎每一天都在刮大风。但是大家依旧在萧瑟的环境中坚持工作，无论周围的环境有多么恶劣，工作都是要做的，班都是要上的……　——□主持/猴子

客串，临时客串

大家好，我是新来的编辑能量块儿，这期被猴哥拉来临时客串一下，本来我登场的栏目就不多，没想到这次居然能有幸登陆闯家……当听到这个消息的那一刻，我泪流满面啊……嗯，我就不见外了，希望能够跟猴哥一起主持好这个栏目。最近能量块重点在对PS3和360进行研究，并且发现了很多有意思的小游戏，希望接下来能够在自己的栏目与大家分享，另外，提醒给要进家的朋友，如果不方便写信的话，可以发来电子邮件，地址是目录页的那个官方信箱dr@vgame.cn。不过还是欢迎广大读者寄来回函卡和信件，这类来信是优先刊登的哦（传统了，能量块不过是在这里重复一下罢了）

人生就像传送带一样川流不息

最近一段时间天很冷，在很多情况下不容易适应周围环境的猴子一时间差点因为冷暖失调而不幸倒下。还好作为曾经的野生动物，猴子的生命力是顽强的，所以现在还能够为大家继续主持闯家这个栏目。说到上一次买跑步机的事情，倒是确实发生过一件危险的事情。前两天在跑步机上不小心摔了个跟头，猴子因为没有估计到传送带的威力，被跑步机硬生生地推出去撞在了旁边的冰箱上，差点引发箱毁人亡的惨剧（汗），好在冰箱异常坚固，只是平行发生了一点点位移，并没有倒下来把猴子砸死。虽然这件事的后遗症不算大，但是也绝对称得上惊心动魄。劫后余生的猴子从此痛下决心，绝对不在传送带没有停止运动的时候弯腰捡掉落在上面的毛巾，大家也一定要引以为戒。首先，跑步机上的传送带是速度很快的，其次就是无论发生什么都必须先关机，不然麻烦就大了。

——又一次拿银魂的标题做题目的猴子

未来的CG制作人，你好！

我记得今年5月给在杂志邮寄过回函表，结果还是没有登上。我是复读生，现在我已经考上大学了，学的是游戏动画专业，像你们一样热爱游戏和《电软》。我希望即将高考的学弟学妹们要以自己的学习为重，等考上大学之后，一切美好的东西就来临了。　——吉林 路天慧

猴子■这位同学考上了自己喜欢的专业，是一件很不错的事情。如果能够将自己的兴趣放在学习中的话，学习将不再是一件枯燥的事情，很好。不过CG制作也是一件很复杂、很耗精力的事情，要做出优美的CG，需要丰富自己的知识，掌握过硬的技术，这就需要你自己付出更多的努力了。加油吧，我们期待在将来看到你的作品，闯家的所有成员都在为你鼓劲！

能量块■大学之后还有很多要学的吧，如果立志游戏业的话，常看电软常打游戏是必须的啊。说实在的，目前国内的游戏也好，动画也好，在CG方面个人觉得水准还是相当低的，虽然凡事总有个过程，但出现抄袭或是明显借鉴这样的事情总是不好的嘛。创意产业关键还是要个想象力，有想象力才有未来……（好学究味）



●哪个玩家不希望自己的家中像这样放满各种游戏和收藏品吧，看着这位海外儿童的幸福生活，我们也想要这样的“部屋”啊！

新读者对中文游戏的期待！

我是一名新读者，买电软也就9期，这是我第一次写完回函表并且寄出。哎！真是一个艰难而伟大的工程啊！我真的很想进家，不像第一次就落个无家可归的下场。最近汉化游戏越来越多了，PS3开始推出大作汉化版，现在微软又在协商《最后的遗迹》和《星海传说4》等超大作的中文版，不知FF13会汉化吗？真欺（期）待呀！　——四川 许强

猴子■真是痛苦的欺（期）待啊……中文游戏最早推出的时候就有官方汉化和民间力量汉化两种不同的途径，其中后者在当时主要是投资制作D版软件的人组织开发的，开发成本高，如果没有软件利润做回报的话，就很难得到维系。到了GBA后期的时候，随着烧录卡的流行，D商们逐渐不在支持游戏的汉化，取而代之的是国内对游戏有爱的汉化小组们。每次一有大作推出，喜欢游戏并且有技术能力的玩友们立刻组成同盟，各自负责翻译、破解工作。现在大家玩到的非官方的汉化游戏大部分出自这些玩家之手，对于汉化游戏的高人们，我们要抱着感恩的心情去玩他们翻译的游戏，如果汉化进度较慢，也敬请各位欺（期）待，催进度这样类似Lamer的行为就不要做了，这是玩汉化游戏的基本常识。

能量块■像官方开始逐步加大中文版游戏的推出，在这方面比较可惜的是——其实SCE或MS看中的并不是中国大陆市场，或者说不完全是，厂商考虑的其实是整体阅读汉语的人群，并不仅限于一个地区，例如新加坡也同样使用汉语。因此随着华人世界在全球消费中越来越占据主导地位，加强中文游戏就是必然的了。这与国内的汉化情况则又是另一回事。不过许读者提到的几款游戏，个人不看好推出中文版，一方面SE的游戏本身就很少出中文版，另一方面大RPG的文本量大，出中文版是个大工程，销量上也未必有保证。同样值得关注的还有SE的态度，如果SE不点头，MS想进行中文汉化也是完全不可能的。

高三的读者们加油啊！

这一次终于实现诺言，认认真真地写完了回函表，虽然不知上次进闯家了没有，但是我相信我的真诚一定会打动弥可的，其实进闯家并没有什么特别想说的，只是想感受一下家的温暖。可能是进入高三了，对于我们这些住校生来说，不但学习压力大，并且时间压力也大。什么都得自理，所以时间显得更加宝贵，所以我希望我仔细写的内容小编可以认真看一下。其实不上闯家也可以，因为我明白小编们的工作压力也很大，让我们互相勉励吧！

——安徽 袁建伟

落笔之前，抬头看了看黑板右上角：“距期中考3天，距一模77天，距高考224天。”心中不由得一颤，寒窗十二载，一切的一切都将见个分晓。每天15个小时的课程，5小时睡眠，看着周围一张张和我一样疲惫的面孔，不禁暗自庆幸，我还有一个忘年之交。我的游戏年龄不算长，四年左右。这期间电软的变化我都看在眼里，版式开本的变化，数位编辑的加入和离开……但是无论如何变化，电软给我带来的感动和快乐不会变。我的学习成绩还算不错，家长并不过多干涉我看杂志，有时还顺路帮我带回一本。所以各位莘莘学子，不需要抱怨什么，如果努力学习，师长们绝不会过多置喙的，相信我。

最后，送给所有和我一样的学生族们一句话：“我们一生都可以玩游戏，而苦读只需要十几年。如果学习都做不好，那么我们用什么来玩游戏呢？”

——吉林 王卓夫

猴子■做学生难，做毕业班的学生很难，做一个在

毕业班还住校的学生，难上加难。寒冬的天气，集体的住宿生活环境，重大的学习负担，所剩无几的时间，这些原因加在一起，使一个高三的住校生的生活变得枯燥、紧张而又充满压力。不过这样的环境猴子当初也曾经呆过，所以感觉这种困难和以后人生道路上碰到的一道道坎儿比起来，确实不算什么了。同学们毕竟还年轻，在高三的时候，有两件事情是一定要注意的。一个是抓紧学习，不管离高考还有多少天，努力一天就多一丝成功的把握；另一个就是和同学们好好地相处，大家都是共同学习生活三年甚至更多年的好兄弟、好姐妹，随着分别的日子一天天临近，大家在努力复习迎考的时候，也将不得不面临离别的伤感。总之这段时间对同学们来说是很宝贵的，珍惜地度过毕业前的每一天吧。

能量块■不知道看到这里的朋友是否还有记得十一年前《电软》的暑期特大号吗？那篇超经典的导购文章的开篇语用到这里同样适合。其实现在想起来，不管考试有多么艰苦，但是考试完毕后的放松与享受不正是我们值得为之奋斗的一大原因吗？当放假开始的时候，人生没有比这段时间更幸福的了。我想大声呼喊：我是世界之王！！然后就把辛苦攒了很久的钱拿到奸商那里兑换成一个暑假的快乐生活！不仅对高三的同学们如此，对所有在学海中傲游的学子，大家一起努力吧！

军旅玩家再度登场！

军人嘛！讲奉献，我们的私人空间和时间不够，想玩也只能是星期天。我现在在玩PSP的游戏，我比较喜欢角色扮演类型的，一般玩3D游戏比较多，我的是PSP2000，能给我推荐几个好玩的游戏吗？有光盘吗？我想下到PSP上去玩。　——宁夏 王亚伟

猴子■在平凡而单调的军旅生涯中，有游戏玩是好事，现在的兵哥哥里玩家也不在少数，在闲暇时间娱乐娱乐，很好嘛！你说你喜欢角色扮演游戏和3D游戏，那估计《最终幻想7核心危机》你应该已经玩过了。其实2D的游戏也是很不错的，像最近发售的《乐克乐克2》和《啪嗒碰2》，都是操作简单而且生动活泼的游戏，而且肯定有中文版，玩起来感觉也很不错哦。杂志的DVD里有时候带游戏，有时候不带，这个请关注光盘目录，一般来说有什么值得玩的游戏，我们会尽量收录以供大家方便地玩的。

能量块■楼上的同学，人家明明说喜欢RPG嘛，你推荐其它类型是森么意思啊？其实王亚伟同学可以考虑考虑PS上那些经典RPG，毕竟PSP也是兼容的嘛，这样一来你可选择的游戏数量简直可以以海量形容，而且PS游戏放到PSP上现在看起来还是那么出色，不可错过哦！好玩游戏推荐的话，如果你有关注每一期电软的话，相信选择起来并不困难。传说系列，《宿命传说2》、《幻想传说》、《复活传说》等，另外还有另一大著名RPG系列英雄传说系列也值得关注。

从无机到有机，可喜可贺！

以前买电软只是被封面华丽的色彩所吸引，虽然以前没有自己的掌机，但是为了那个美好的愿望而一直不懈地购买杂志。直到今年我去了一次北京，有人送了我一台。现在看电软跟以前相比有一种完全不一样的感觉。也许是因为有了一台真正属于自己的PSP吧。哦~中国邮政好伟大啊，真的不知道这封信能否及时到达。也许到达了，还不知道有没有我的礼物呢！上帝保佑！　——新疆 阿迪江

呃，话说，这是我买的第一本电软，虽然很喜欢，但是……很遗憾，我家就一台小霸王，汗！所以，我要在每天存一角钱，用来买PS3、Wii、Xbox360，嗯，就这么定了，话说，只要30年就可以买到了。　——湖北 黄陈

猴子■没机的时候总在想什么时候自己能有一台游戏机，这是许多玩家曾经经历过的事情。猴子幼年没赶上PSP、NDS满天飞的好时候，一台小霸王玩了六七年，自以为做得最有意思的事情就是和上面那位黄读者一样每天存一角钱，想买一盘当时一百多的《霸王之大陆》。后来一算需要1000多天，三年的时间可不那么好等。后来自己挣钱了，为了还愿，于2005年买了一张正版带箱说的《霸王之大陆》，现在看来很容易，但是对于当时那个小猴子来说，实在是百年梦想呢。所以各位读者们还是努力吧，总有一天你会有能力购买自己喜欢的游戏主机和软件的。

能量块■有机看电软才有代入感嘛！所以无机族嘛就要尽快加入到有机一族了。我们不要把目标定得太高，PSP和NDS足矣。

追寻元祖《闯家》的踪迹！

弥可你好，你主持闯家后貌似支持和反对的人都有，不过谁主持偶都会支持的。话说闯家已经多少人主持过了？偶是从风林时代开始看电软的，只知道风林之前是无类，后来有些杂志没买到，现在有的也记不起了。弥可能告诉偶吗？弥可又是闯家的第几代家长啊？无类和风林主持的时间最长吧？

还有，这么那么多读者喜欢给小编们起外号呢？小编们在杂志里的名字已经是昵称了，偏偏有那么多人喜欢再安上另外的名字，木头，木木，月亮，叶子，女王……取之不尽。偶强烈反对这样，既然小编们有自己的名字，那说明他们对自己的名字十分满意和喜爱，我们不应该乱改。而且乱改名字会令新读者迷糊（不知道说的是哪一个小编），偶在这里想问一下，到明年能有够今年的杂志吗？

猴子■闯家在电软创刊的时候，主持人是仔龙（老D），可以追溯到94年电软的创刊号，我们看看当年闯家成立时候的编者按（1994年电子游戏软件创刊号）：**[编者按]从今日起，广大闯关族的电玩迷们终于拥有自己的家了。幸甚，欣甚。我，仔龙，只因貌美顽皮被GAME集中营的同仁们一致公推来主持家政。这个家太大了，吃大锅饭不行，暂且设立几个专栏，分而治之吧！俗话说：“不当家，不知柴米油盐贵。”一个家的兴旺欢乐，离不开每一个家人的支持和参与。真诚希望广大电玩迷们发扬主人翁精神，群策群力，共同建设自己的家！**

热情度满点的“痛车祭典”!!

2008年11月9日、在东京的台场，“第一届痛车大展”（痛Gふぇすた）拉开了帷幕。所谓的“痛G”指的是日本的艺文社发行的专刊《痛车グラフィックス》的略称，该专刊介绍的日本的宅男们将动漫、游戏的角色以车体喷涂的形式装饰在自己的爱车上的行为，这种车在日本被称作“痛车”。

关于痛车这个词的来源有几种说法：第一个是给人纹身会很痛，于是车主人就把“纹身”过的车称为痛车；其次是因为读音问题，喷涂车在英文里叫paint car，之后被讹传为pain car（疼痛的车），所以叫痛车；另外在日本，如果要在车上画图案之类的东西要交税，由于开痛车的很多是年轻人，额外的税收使他们很心痛，所以叫痛车。

不管“痛车”这个名字是怎么来的，作为宅文化的一个产物，痛车的魅力在宅男当中越来越高，日本的动漫杂志看中了这一潜在的商业价值，出版了许多关于痛车的杂志和其他刊物，接下来这样以痛车为主题的公开展出自然也就应运而生。汽车是许多男人普遍喜欢的东西，而宅男们把汽车与宅文化完美地结合在一起，的确称得上是一种创造性的发明。这些展出的汽车大部分以休闲车为主，而车上的喷涂则是宅男们精心设计的。虽然展出当天午后开始下雨，但是喜爱汽车与动漫游文化的宅男们依旧顶风冒雨前来捧场，不怕风雨的吹打，的确是精神可嘉。



↑这些汽车装饰体现了宅男们的创造能力，还有各种额外的附件。真是萌到家了，万物皆可萌啊！



PS：其实大家的笔名本身也算是一种外号啦。而且外号这个东西本身就有一个特点，只有叫起来顺口、听起来顺耳的外号才能流传得比较广，时间比较长。大家给小编们起的外号来自玩家之口，有时候比原先的笔名更加有意思，所以我们一般就很愉快地接受新的"称号"，一直流传下去了。还有一些外号来自编辑部的命名专家——Perfect之口，如雪飞的"魔王"啊，莕莱的"星彩"等等，起初大家对这些外号没什么意见，于是就习惯性地流传下来了。名字这东西么，就是个符号，哪个符号能够更好地表达意思，就用哪个呗。

能量块■看，现在就轮到我能量块了，虽然我只是临时客串一两期吧，不过还是希望大家能够记住我啊！

玩游戏，治文学，善莫大焉

猴子，你好！这是偶在你上任后的第一封信哦！（叶子、小沛在任的时候我也写过，可是……全挂，又一次还用了EMS，怨念……）我想问下，《电软》能连载小说吗？或者刊登小说？偶写了一部，生化危机的，五六万字！很想在陪伴我3年半的《电软》上刊登。还有哦！本人创建了一个QQ群，名叫——闯关族的家！欢迎大家加入！号码是64105053。你们也来吧……

PS：字很丑，希望不要介意。（神啊！请让信平安到达吧！）

——贵州 文博

猴子■神是公平的，也是有求必应的，所以你的信平安到达了（笑）。你写的生化的小说？这么多字真是了不起呢。不过杂志本来就不是很大，一次给你登个5、6万字怕是太难了，分期连载的话也得考虑其他玩家的心情嘛。如果你可以写得比较好，可以试试短篇的小说，投稿就到杂志的邮箱，或者猴子的邮箱也可以。

能量块■长篇小说的话，本编估计杂志内是很难刊载了吧？那要花掉很多页码啊，如果你很希望把自己的作品能够通过电软让广大玩家看到的话，在这里能量块给你支一招。发到杂志目录页的杂志信箱中，用WORD格式发过来，可以委托编辑把文件放到DVD光盘中附送给广大读者阅读，也不失为一种好办法。

支持正版，从我做起

打从11月开始，我想在力所能及的情况下，支持一款正版，除非有要买的机器。哎呀，果然还是正版（用起来）比较简单一些。除了这些之外，我也会继续支持你们的，要继续努力哦，到明年的话，我的心愿就是得到Wii，看来存钱是时候了呢！（顺便一说，你们真是慷慨，盘都送了我2张。）

——广东 吴冬琪

猴子■尽管真正意义上的行货游戏在国内远没有形成气候，而且国内玩家买到的正版也被日本的厂商看作是"平行输入"（水货）的产品，但是玩家的银子确实有一部分是为生产游戏的厂商做了贡献的，而且正版游戏的收藏价值确实大于D版。历来习惯于5块钱一张盘的玩家们对于游戏的投入程度也或多或少地受到了影响，毕竟来得太容易的东西，想被珍惜确实很难。如果这位玩家真的想支持正版，可以买PS3，钱不够的话可以买PSP的一些游戏，像战神、CCFF7、MHP2G这些游戏收个正版放在机器里是值得的。最重要的还是游戏时候的心态，注重投入，好好地玩，就是一个好玩家。

能量块■量力而行就好，在正版方面本人也很有执念，不过日子一久，口袋一紧，游戏一出，那个难受劲就甭提了。有条件的情况下尽力去购买正版，当然，也要注意不要因为自己过于执念而成了奸商的宰杀对象。另外，购买二手软件或是与玩家进行交换也是一种好方法，还有很多店家都提供正版游戏的折价兑换服务，不过一般也多集中在PS3主机上，那些被破解且盗版横行的主机可选择的正版数量就十分有限了。量力而行，量力而行。

一句话的精彩

大连 李鑫：龙哥的龙肉一定很好吃吧？还没吃过这种动物的肉呢。（猴子：天上龙肉人间驴肉，去尝尝驴肉火烧也许可以体会差不多的味道。）

彭州 张凯：无论你是否与我相识，无论你身处何处，无论你年长还是年少，只要你手握《电软》，我都会祝福你，愿你游戏快乐！

乌海 王劭轩：朋友不易得，得到就不要失去！谨记：知音难觅啊！

深圳 胡超逸：祝罗文镭学习进步。

乌海 费思超：我的学生们，如果你们想找到失踪的费老师，请到寂静岭来。

天津 韩旭：希望所有的玩友都可以心想事成，有我们，游戏更精彩，有游戏，我们同样精彩！

上海 吴春杰：猪，猴子，明年五月要分开了，我十分珍惜我们三人的日日夜夜，别忘了有个家伙总是说，这游戏机等有钱了我一定买！呵呵……（猴子：这个猴子不是我，那个猪又是谁？）

上海 徐雨冬：11月1日是我爸的生日了！我在闯家里祝我爸身体健康万事如意工作顺利，最后儿子想对您说："老爸，我永远爱你！"（猴子：……）

无锡 周恩旭：祝我最好的朋友早日入手PSP，与我联机！

嘉善 蒋佳骏：老师，请把没收的《电软》还给我吧！

泰安 苏世友：给一起和我玩PS2的死党：等你从澳洲回来，我一定入手PSP，一起去猎人世界再征战。

胶州 宋汉元：我和同桌打赌，如果我上了闯家，他就请我吃饭，如果进不了我就请他吃饭。T_T 请他吃饭我就没钱买DR啦！（猴子：你的信很有爱，我们都看了。让他请你吃饭吧，欧也。）

苏州 肖啸：愿所有的读者幸福安康，遇敌必胜，有爱必得。

开门不用唱歌谣……

小猴子乖乖，把门开开，快点开开，我要进来……

又是一个十月，又是一个孤独的生日。唉……因为暑假和补课的缘故，我很遗憾地错过了电软234和235两期。这样也就算了，当我想买236、237的时候，书店老板告诉我卖完了……当我一个月后看到238期的时候，最后一本竟然卖给了比我早到5秒的同志……（没天理啊！）当我怀着激动的心情拆开239期包装的时候我忽然发觉了邮递员叔叔的伟大，如果没有你，我就无法拿到这期DR，无果没有DR就没有回函表，如果没有回函表，那我就不能上闯家，如果不能上闯家，那弥可姐和猴子哥就不能给我送礼物，如果不送我礼物，我……我……我……我就接着写回函，直到那一天我亲爱的猴哥and弥姐送我为之，哈哈……

——湖南 张韬

猴子■首先对你买不到杂志的遭遇很同情。毕竟书店老板为了确保自己的生意不可能一期进上万儿八千本，所以早买早得的道理大家都应该牢记，别说人家是早你5秒，早一秒也是早，君不见奥运会上牙买加飞人博尔特破百米记录，从9秒72提升到9秒69，虽然0.03秒的时间你我都无法看出来，但是世界纪录由此诞生。啊，扯得有点多了，实际上猴子也是在10月过的生日，也是孤独的，一个人的，没人庆贺的，没钱请客的生日，但是有时候自己享受一下独自庆生的感觉还是不错的嘛，朋友多一点，烦恼少一点，日子自然就过的轻松一点。希望明年过生日的时候我能有机会请大家吃个火锅啊什么的，蛋糕就免了，各位同事送台PS3给我就OK了。（众人：想得美！）

能量块■第一时间买到杂志然后翻到闯家看看是否刊登了自己的来信是件让人很兴奋的事情吧，其实小编们也是这么过来的。虽然现在网络很发达，但看到自己的文字被印到杂志上，刊登制作得如此精美的版面中，那种感觉真是……

我们准备好了，你准备好了没有？

写了那么多次回函（只有五六次而已），却一次都没有进家，让我很寒心。不知这次能否让我进家，最好还能给个礼物，如果不可能的话以后再给也行，反正我会一直写下去的。送的话最好也是战神和FF的（周边），或者无双的也行，我超喜欢！虽说明确了以后要到《电软》工作，家人也支持，可是我的成绩还是提不上去。没有学习的兴趣，真不知道该怎么办才好。最后再说一件事，就是回函的（字迹）书写问题，虽说我写的难登大雅（之堂），但还是能看得懂的。（我已经找同学看了，他们都说能勉强看清写的是什么）在这小弟先道个歉了！

——安徽 金可

猴子■字迹什么的倒还没什么，猴子自己因为天生写字潦草，当学生的时候没少因为这个被老师批评，所以对于难以辨认的字体有特殊的鉴定能力。不过这位同学你的问题不在于学习成绩提不上去，而是在于"没有学习的兴趣"，说白了就是个动力的问题。且不说现在你的岁数离工作还远，要来电软做编辑，首先要有一个比较通顺的文字处理能力，字写不好也没关系，能打字就成。但是仔细回顾一下你的语文成绩，能不能通顺地遣词造句，能不能把自己的观点用别人都看得明白的语言表达出来，标点符号是不是运用准确，最重要的，能否对游戏和与游戏相关的事物有自己独到的见解，如果这些问题都不成问题，那你现在就可以给招聘部门写信。不过我担心的是这些能力你还需要一定的时间去掌握。大道理就不多说了，就拿你现在的理想——来杂志工作说吧，要担任编辑工作就得掌握基本的文字运用能力，得懂得足够的游戏专业知识，还需要一点外语运用的能力。而上述能力必须在掌握一定的基础知识之后才能具备。因此你将来主要的任务还是学习。不学习的话就不能掌握这些能力，那就当然无法来这里工作。所以，当你缺乏学习兴趣的时候，想想将来要做什么，你就觉得书是该读的了。希望你好好学习，将来能够成为我们中的一员，我们等候一个完全超越了现在的金可，和我们一起工作！

能量块■在这里替专门管招聘的那位同事跟大家说一下，很多同学发来了应聘简历，但很多人都把自己的资料罗列得详详细细，唯独在自己的游戏水平和游戏文章方面没有任何提及，说起来小编们有时候也不相信，不过这样的事情几乎每天都在发生着。毕竟是应聘游戏杂志编辑，长长的简历中却看不到任何与游戏有关的信息，这样的成功概率就非常低了……起

码应该把自己的游戏水平通过文字展现给编辑们，如果这都表达不出来的话，恐怕编辑这个职位就实在不适合你了。请想应聘的朋友特别注意一下。

最慷慨的读者

最近不是PSP、NDS都出了新机型吗，不知中国内地会第一时间有货吗？到时候我去批发点吧。反正是今年过节不收礼，收礼只收PSP嘛。编辑部的各位，谁过生日就闹一声啊，我一定会给你们空运过去的，PS3，X360都行啊，谁叫咱们是哥们儿，钱嘛，你还别给我提，俗！

——陕西 陈萌

猴子■编辑部员工守则第五条第一款，所有编辑不得擅自收受读者的礼物，一旦被发现后果自负。所以你的主机还是馈赠身边的亲朋好友，不用惦记这边了。虽然PSP3000和NDSi刚出不久，但是目前国内市场已经开始铺货了，NDSi因为在日本就缺货所以国内也是一机难求，但是PSP3000可以说满大街都是。截止到发稿日，两台主机皆无破解，因此买回来也必须拿正版软件喂着，钱包不鼓的玩家需要再攒攒再等等，有收藏爱好的玩家则可以适时出手。现在买PSP3000还是比较划算的，NDSi还是缓缓再说吧，大家都是无产阶级，就不必追在日本玩家后面给任天堂的捞钱计划填坑了。过一段时间再买NDSi比较划算。

能量块■猴哥是古董游戏的爱好者，老是买一些老主机，所以您说的这些新主机对他没有任何吸引力。所以您把新主机送给我吧，谢谢……（紧接着传来殴打之声）

最怀旧的读者

猴哥，你很怀旧吗？那FC上的《吞食天地3》以及《机甲战士》玩过否？我小学时一直在玩FC，而且《吞食天地3》应该是我最喜欢的中文游戏，也是我在FC上第一次打穿的RPG游戏。而《机甲战士》感觉也不错，坦克战和人物战很是新奇，而且也比较耐玩，那时候我很多同学都玩的。可见FC当年的火啊！（虽然FC在游戏界早已是超高龄了，不过现在仍有许多小学生在玩，感觉FC很成功啊！）哎，现在大了，胃口不同了，虽然也挺怀旧，但是喜欢的新游戏也挺多，不如MH系列，还有超人气的FF系列，真是长江后浪推前浪，不过前浪并非已经死在沙滩上……

——浙江 邱俊

猴子■《吞食天地3》（实际上是《吞食天地2 诸葛孔明传》的中文版）和《重装机兵》（机甲战士）都是猴子当初玩RPG的启蒙游戏，当时FC上的文字游戏大部分是日文的，中文游戏出现在FC上使当时还在上中学的猴子眼前一亮，于是就拿自己仅有的一点零花钱买了这些游戏。可惜《吞食天地》经常丢档，最长的一次是打到赤壁之后入川之前记录丢失了，猴子因此大受打击，只好把卡卖了，换了日文的DQ3，一直玩到通关。而《重装机兵》则是从头打到尾，这个游戏无论是系统还是情节都算得上是相当优秀的，也是猴子在少年时代最光辉的游戏经历，尤其是连"神秘人"这个BOSS都被我无意间碰到并且干掉，这可是相当考验RP的事情。说到FC，当时真是一部八位机火遍大江南北，虽然大家玩的大部分都是国产的兼容机，但是那时候大家投入的热情确实是现在很多游戏主机无法比拟的。也许怀旧在当今看来早已不是什么主流，但是也希望在三大主机的光辉之下，留一个角落给那些落满灰尘的旧机器，哪怕只是留个骨灰盒也行。

能量块■您跟猴哥提怀旧，那可是找对人了，这家伙整天对着电脑不干别的，占用编辑部宝贵的带宽资源下载那些老古董游戏……让其他人郁闷得不行。能量块虽然也很喜欢怀旧，不过怀旧风刮起来也不是一年两年了，看得多了，就不够敏感了。另外据说……电击收藏将有一档怀旧专栏要开了噢……绝对可以满足邱同学。

最知足常乐的读者

最近在忙PS2上的《三国无双5》……我还是要谢谢KOEI的，我这个人很容易知足的……有的玩就不错了。

——安徽 孔志铭

猴子■嗯嗯嗯，说起来容易知足的人还是有的，比如说编辑部里的七曜。尽管KOEI在5代的时候将《真·三国无双》系列糟改得可以，但是人家身为铁杆死忠还是照买正版不误，而且要反复地想方设法地从已经被光荣折腾得面目全非的"无双"游戏中找到那种享受，确实不是一件容易的事情。那天看他在Wii上玩《战国无双KATANA》，尽管是个主视角的伪FPS（还不是FPS）的游戏，但是人家照旧玩得很High，乐在其中。光荣要是知道天底下真有如此粉丝存在，不知道襟川夫妇会不会泪流满面。制作无双系列的人啊，就算你们不给天下的玩家们跪下，也该给我们的七曜跪下了。哎……

能量块■最近PS2的游戏数量还是很猛的，虽然缺少大作，但如果要想都玩下来的话，怕是要花费大量时间。尤其是一些美式游戏，基本上热门游戏都还在出PS2版，例如体育游戏，还有刚刚出版的《使命召唤》新作，可见PS2的生命还将延续很长一段时间。能量块就经常开动自己的PS2进行吉他英雄的练习，毕竟这类游戏并不强调画面，PS2玩起来成本也低，绝对是首选。

最有"温暖"的读者集体

我看《电软》多年了，一直没有把信寄过去。但是下个月就是我的生日了（11月X日偏不告诉你），还有这个月的月考我名列前茅，所以我要把信寄过去，我要吧这份欢喜同大家一起分享。还有啊，这次你该感谢我啦！再我的大力宣传下，全班没有一个不是电软饭。由于还没多久就要全市联考了，所以这第一次的信，同学们都托我向编辑部的大家问个好！松苑中学初三四班全体同学：你们辛苦了！我们永远支持电软！

——广东 杨德恒

猴子■当你看到这期杂志的时候可能你的生日已经过完了。在这里再送上一份迟到的祝福，生日快乐。最近杂志在许多学校的同学当中人气上升，除了各位同事拼命工作努力之外，广大的读者们给我们的支持也是杂志不断进步的必要动力。松苑中学初三四班的各位同学们，你们的热情真的令我们十分感动，除了继续把这个家做得更好，我们也实在没有什么其他的办法可以回报大家这一份感情了。在这里也祝各位同学学习进步，取得理想的成绩，快乐生活每一天。

能量块■鉴于贵班全是电软饭，因此能量块建议贵班发来集体合影一张，并且继续发展其他班级的同学中电软的毒。我保证，等到电软销售量超过每期10亿本后，我们就免费，不再收取任何杂志成本费用。

最"演义"的读者

我写的是挂号信，要4.5元！最近无聊死了，还有我的《天诛》手办怎么没到学校？被人冒领了？希望不是。祝猴哥和弥姐读信开心，拆信小心，回信要有耐心（可以给我回信吗？）。

还有，《德川家康》的类似《三国演义》的演绎历史小说，有部分是虚构的，不能当作正史来看。（看到第十三部的我是该书的忠实读者……）经历了两星期的空虚，我做出了惊天地泣鬼神，Devil may Cry的决定：学习！

——辽宁 吴晨

猴子■学习好，毕竟学习才是学生的本职工作……你的手办如果没出意外应该已经到你的学校了，邮包这个东西必须得拿身份证明才能去领吧，所以被冒领的可能性应该不大。还有一个就是邮政部门千万别在路上把东西弄没了。（我也小声说一句：希望不是。）

说道历史小说和真实的历史，我们应该有一个辩证的认识。首先历史本身是充满谜团的，所有的正史都是根据当时遗留下来的资料进行编纂，最后写成的。撰写史书的人都有一个最基本的工作原则：治学要严，材料要实。这跟写书人的素质和态度有很大关系。而从古至今流传下来的史书，应该说大部分是比较客观的。而演义就不一样了，演义更接近文学性的作品，为了娱乐大众，撰写话本、小说的人总是习惯像炒菜一样添点酱油加点醋，于是我们可以看到关羽温酒斩华雄、诸葛亮使空城计、织田信长没在本能寺被烧死、丰臣秀吉被石田三成戴绿帽等精彩的演义内容。这种演义风格的小说，在日本和中国都很盛行。从艺术角度来说，演义有时候比正史更具娱乐性，自然就受欢迎一些，这就好比喜欢看《全唐书》的人，数量绝对没有听《隋唐演义》评书的人多一样。不过像易中天教授、当年明月博士那样正说史书而穿插换各种欢乐要素，让读者听众们为之沉迷不已的专家，才是猴子最为欣赏的人才。

最"生化"的读者

最近在打《生化4》，发现里面大叔大婶够坏的，动不动就指着我的鼻子骂我还用刀砍我，不过我也够坏的，动不动就私闯民宅，还烧人家房子……

放寒假的时候要去同学家玩神机PS3，真期待啊，现在只能随时YY下，寒假快来吧！

——新疆 邓天辉

猴子■生化这个游戏在玩家的脑海中留下的烙印太多了。猴子碰巧也是个生化饭，从3代开始玩，之后补完了1、2代，然后是维罗妮卡，还有NGC的0、1、4，除了武装生存者之外，其他的至少都通了好几遍。说到生化4，不知道这位同学玩的是什么版本。不过无论哪个版本里，村民们说的西班牙语都是一样的。邓同学对下面的台词还熟悉吧？Alli esta！(他在那儿！)/Agarrenlo！(抓住他！)/Te voy a matar！(我要杀了你！)/Detras de ti, imbecil！(我在你背后，笨蛋！)/Te voy a hacer picadillo！(把你剁成肉片！)

说到PS3，生化系列的超级重头大作《生化危机5》将在明年植树节（3月12日）发售，日版比美版提早发售一天，算上时差的话要早上2天的时间，希望你的同学能够在第一时间入手PS3版的生化5，不过到时候寒假应该已经结束了吧……

能量块■诶（二声发音）！您玩神机3，请一定尝试一下上期北斗同学完成的游戏《死亡空间》，很不错哦，能量块作为科幻爱好者强硬推荐。

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 龙哥好！我在玩PSP上的实况08，我在大师联赛中已拿了多个赛季冠军，为什么还是不能参加欧洲冠军联赛？赛季成绩比我差的球队倒能进入，怎么回事儿，谢谢龙哥啊！（浙江嘉善 蒋佳骏）

A 不可能啊，你选的什么模式？KONAMI没有取得欧冠的授权，所以在WE系列中都是用所谓的SS杯来代替欧冠，而且在各联赛的SS杯名额上也与现实中不同：在实况中只有意甲、西甲、荷甲、英超和法甲这五个联赛，各联赛只需取得前4名即可。所以如果拿到冠军的话肯定是能够进入的。你是不是看错呢？因为KONAMI只有上述五大联赛的版权，所以再经过汉化，国际联赛肯定就乱了。

Q 龙兄久违，今日小弟又有问题，望兄赐教。1、我把D版PS2光盘放入电脑中，其中有个文件夹里是该游戏视频，可是没有声音，我搜遍整张光盘也没有声音文件，而且碟包中所有光盘皆是如此。是何原因？如何才能让它有声音？2、GBA上的《恶魔城·晓月圆舞曲》中用尤里乌斯能进混沌吗？怎么进？NDS上的《恶魔城·废墟的肖像》通关后除了追加BOSS RUSH模式还有什么？3、我在电脑上用NDS模拟器玩，但是卡的非常厉害，是不是需要升级电脑配置？需要升到什么程度才可以像GBA模拟器那样运行流畅？我用的是NO$GBA2.6a。4、目前最简单、最全、兼容性最好的PS2中文版金手指是什么牌子的？祝龙哥身体健康，长命百岁……（内蒙古 张子龙）

A 1、需要专门的音频提取软件，例如"CUBE MEDIA"就可以提取里面的CG动画，用来提取音频文件就更轻松了。2、不能。正常情况下通关一次后除了BOSS RUSH模式之外，还追加了吸血鬼姐妹可选，以及HARD难度。3、NDS模拟器，这玩意儿目前本来就还不是特稳定，除非你电脑的硬件配置实在是够烂，否则一般情况下不必专门为了这个去升级。等吧，等模拟器最新版本。4、没什么"目前"，PS2的相关工具软件早N年前就已经非常成熟了，金手指软件的话XPLODER V5或是AR MAX都是不错的选择。

Q 1、《最终幻想 核心危机》中尼布尔海姆的七大不可思议后3个怎么过？特别是那个密码。卡了N久了的说。2、《零 红蝶》第二刻（大概）那个躲完绳之男之后去血染の部屋过不去啊。（上海 丁逸珮）

A 1、惊异5"神罗老宅地下鬼声"，需要剧情发展到神罗屋子找萨菲罗斯时才可以进行。地下随机遇敌战胜后获得钥匙，在下层右方房间某个棺材里发现有人在睡觉，回去和孩子对话，任务完毕；惊异6"大火中的宝物"，必须完成以上5个任务才能触发本事件。尼布尔海姆被萨菲罗斯放火后，在火中找到男孩，选择"GO！"开始进行，找寻他的母亲，时间为1分钟。成功后获得魔石"力アップ改二"；惊异7"最后的惊异"，必须完成以上6个任务才能触发本事件。剧情发展到带克劳德逃出神罗屋后，会收到七大惊异探索者发来的邮件"最后の不思议"。获得魔石"ウォール"，神罗屋出来朝前到底那里附近的闪光点。注意一进村剧情便会推动，任务也就再也无法完成了。2、这是第三刻的剧情，躲完绳之男进入坪庭阶段上2楼，从2楼的门进去经走廊来到明灭部屋。对屋里有反应的门（不能开）拍照，之后按照拍照后得到的指示原路返回经走廊、坪庭阶段下楼到大广间，期间还要再躲避绳之男一次，最后通过土缘廊下这样一路来到血涂部屋，对血涂部屋里的时开时闭的门拍照后，门会突然关上，这时男女契杀者再次同时出现，此战不可能避免。消灭它们后会得到"三菱之札键"，然后回到明灭部屋，开刚才不能开的门并将其打开，进入稚坛之间并发生剧情后本刻结束。

Q 龙哥：请问GBA烧录卡怎样下载音乐和电影？听说NDS上有一部天诛不知是什么样子？就这点了，谢谢。（贵州大方 陈涛）

A ……神啊，这种问题就请不要一而再再而三的询问了，龙哥都快回答麻木了，有心的话翻一下以前的热线吧，绝对回答过N多次了。去网上的相关论坛，有已经转好的GBA烧录卡专用电影直接就可以下载了，或是自己下一个专门的转换软件"GBA MEDIA"，然后将自己电脑里已经下载好的通常格式音乐或电影进行转换就好了，需要花费一定的时间。NDS上的《天诛 暗影》发售于2006年5月，今年年初的时候也已经发布了由我国汉化小组自行汉化的中文版。本作新增了系列中首次出现的"收集系统"、"物品作成系统"等，道具的总数多达90种以上，以完美收集为目标的要素也是本作的一个亮点。除了忍具以外，还可以通过卷轴了解到故事背景，以及敌人被忍杀时的各种丑态等各式各样的东西。流程方面很简单，一直执行任务就可以，游戏时间为5小时左右，通关后还可以继续游戏。二周目主要是收集了，收集卷物和必杀一览等等，以及重新挑战任务拿高点数，而且一周目的忍具是保留的。本作的"忍术连击"是个亮点，但是不能转换视角，3D效果做的也不是很好，而且暗杀的时候没有动画显示，难度低流程也太短，总体评价一般。



←DS上的《天诛 暗影》与系列风格差别比较大，收集要素比较浓厚。

Q PSP的GPS系统能够在国内使用吗？小城市能吗？还有就是，PSP通话如何充值？（河北沧州 韩光源）

A 能。PSP的GPS卫星定位导航模块的型号为PSP-290，刚推出的的时候，只有配套的日本软件和地图，所以一直无法在中国国内使用。随着黑客的破解，之后可以使用中国地图进行定位了。配合"MAPthis"和"我们的地图"这两个PSP用地图软件，就能实现在国内的精确定位了。PSP专用GPS全球定位仪外观造型和过去的麦克风以及摄像头一样，通过PSP上部的USB接口来进行连接，上部透明的丙稀面板起到天线接收功能，左侧有螺丝进行固定。总体上说"MAPTHIS"中文版还可以，在使用中有显示卫星信息：行驶速度、所在海拔高度、东经北纬度等，也有地图旋转、特殊地点定位、录制行程等简单功能。但是和天行者等专业GPS导航软件相比，差距还是比较大的。中国国内地区的地图可以支持51map和Google的地图，你可以从网上下载到PSP内使用。下载地图的方式有两种：在网上下载他人做好的地图，或是通过软件下载适合自己的地图。具体的使用和操作说明这里就不详细介绍了，还是比较简单的，不过这玩意儿也就城市里凑合着用，山里的话就绝对不要指望了。skype的问题，根据已知的情况来看，中国Skype用户购买的Skype国内卡无法在PSP上试用，有人咨询过Skype客服，要在PSP版Skype上拨打电话，只能利用其国际卡充值，也就是说，即使拨打国内电话号码，也要采用拨打国际长途的途径和资费方式。由于国内卡和国际卡在用途、资费上都有差别，在PSP上打Skype的中国用户只能被迫接受更贵的资费。据悉，之所以出现这种情况，是因为问题在于不同地区版本的Skype软件，由于PSP并未在国内销售，即使被破解也只是使用国外软件，没有对

中国用户进行优化，因而无法兼容中国的资费方案。“解决这个问题只需修改、升级一下软件即可，技术上没有难度，但PSP本身不在国内销售，只是以水货形式出现，目前Skype中国方面还没有和其他公司(索尼)协商解决这一问题。”

Q 《生化4》里面走到一个墓地的小屋前，小屋的后面有一个输入符号的，我玩的是美版，输不来，开不了门，龙哥，请用你那博大精深的学问给我这不值一提的问题一个回答吧。　　（江西铅山 宁骋）

A 谜题的解法是：3，4，3，3，4，3，3。这颗宝石和之前取得的红宝石一样，是可以组合在咖啡壶上的。组合后卖出的价格比单个卖出的价格要高得多。

Q 《零·红蝶》中的“绳之男”和沙重太BT了，一击杀和慢慢回HP，有啥法子能快速击败它们？有些灵总是拍不进LIST中，为什么？一周月中能拿几张零式，在哪儿拿？　　（江苏苏州 郁伯伦）

A 这两个BOSS确实挺难缠的，对付游戏中的强力BOSS，最好能熟练掌握好FF（FATAL FRAME SHOT），也即连续攻击，在攻击瞬间，光圈变红，且相机上方红色指示灯闪烁，开始FATAL FRAME SHOT，按下快门击中灵一秒左右后指示灯再次闪烁，再按下快门，同样一秒左右后指示灯会再次闪烁，但时间更短，这样可以使用第三次攻击，这种方法适合九〇式这样没有装填时间的胶卷，3下全部击中的攻击力是十分惊人的，分数为三次的累积。对付绳之男是在他飘近你后，会举起右手一段时间，随即突然挥下，在他挥下的瞬间就是FF时间（相机需要往左移）。如果他挥到一半时还没有红闪，就应该马上后退，不然会被秒杀，镜石无效。对付纱重时，其周身有血雾围绕时为无敌状态，拍照无效，主动走过去引诱她抓你，等她追来后绕S型甩开她，当其扑空三次后，就会解除无敌模式并站在那里自言自语，只要用相机对准她等几秒就是FF时机。不知道你还没收集到的是哪些灵，游戏中有些灵稍纵即逝，可能需要使用S/L大法。注意不是所有的浮游灵/地缚灵出现时灵波计都会泛蓝光反应的，取代的是画面出现雪花点的模糊状态。有些灵拍摄后是没有点数的，但是只要拍摄时照片正下方有文字出现就表明拍摄成功了。另外介绍一个无限连拍大法：装备“迟”或“视”之类的不会给予伤害的机能，在能够发动的状态下按X进行拍照时，由于不会造成伤害，所以就连07式都不会有上卷时间，可以连续拍，就算是复数灵也能在同一个周目里收集完，所以强烈建议在集灵的过程中使用这一招。好像是3张，第五刻的逢坂家上座敷，第七刻的并列座敷西，还有第八刻有。

Q 小弟第一次问问题，龙哥您可要支持我啊！1、上期杂志上那个红黑版的360是真的有吗？如果有，价格多少啊？2、近期准备买几款正版360游戏，想问一个关于封面的问题：NG2和DMC4的盒子有什么颜色，我见过只有绿色的，很难看吧，有白的吗？NG2日、美版的封面有区别吗？我不想要“忍者外传”这四个汉字。淘宝的商家说日美版的可选中文，真的吗？龙哥最好把这两款游戏各版封面都介绍一下，不麻烦吧？3、C社有没有把DMC4汉化的计划呢？4、现在360正版游戏价格在什么范围内？5、360上网有额外费用吗？问了这么多，真不好意思，小弟在此拜谢了。祝龙哥天天开心！（河南南阳 刘佳霖）

A 1、哦，你指的是236期《疾风流言帖》里那张图片吧，呵呵，那个是《HALO3》的限定版XBOX360。这款与《HALO3》同时发售的特别机型为只有第一版出货量的限定生产版，不仅机身的设计采用了游戏中出现的斯巴达战士的颜色，绿色以及金色为基调，而且新搭载了HDMI端口。主机机身的设计以及HDMI端口以外和普通的Xbox360大致相同，若使用另外发售的“Xbox 360 HD DVD Player”连接的话，也可作为HD DVD Player使用。尽管没有附赠游戏软件，但是可以使用附赠的代码下载游戏主题以及图标。2、360上的游戏包装盒，不都是绿色的么？没有白的。《忍者外传2》的美版和日版封面基本相同，没有“忍者外传”的汉字，全都是“NINJA GAIDEN 2”的英文（包括日版）。确实可以在语言选项里选择中文显示。3、CAPCOM官方没有汉化DMC4的汉化，倒是本作的PC版发售之后，国内的3DM工作室汉化已经基本完成了本作PC版的汉化补丁制作。该汉化补丁中，所有文本全部汉化，图片类文字部分汉化。不过360版目前仍然没有汉化。4、根据游戏不同，价格也会有所区别，一般的全新大作在3百多到4白多之间。5、除非你下载社区里那些需要花费专门的点数的内容，否则不必花费额外费用。

Q 下面是问题：1、PS上的FF7的流程大概多少时间啊？2、真355中刷马是不是一定要看RP啊？
（湖南株洲 罗秋舟）

A 1、这可不好说了，得看你怎么玩了，一般情况下，普通的玩法，正常通关时间大概在2、30个小时左右。不过要想收集齐全要素的话，就得花上许多时间了，再加上FF系列必定会衍生出的低等级通关、最速通关等等之类的奇怪打法，就更是多了去了。2、应该说，一定程度上是看RP的，但也并非全无规律可循。例如刷马的时候所选武将最好为满级（50级），有些武将有“开运”这个技能更好，例如“刘备”。马匹方面必备一匹有“劝诱”技能的马匹，有人说“的卢魂”可以提升运气，目前还不能确定，如果有



←PS上的《最终幻想7》堪称一款相当经典的游戏，在打法上也是非常的丰富多采。

“劝诱+的卢魂”的马匹最好了。关卡方面官渡之战的曹操军，难度选容易即可，开始后从初期位置左边跳到官渡西据点的悬崖下边，打开箱子可获得马鞍一个。然后，直奔袁绍并杀之出管，可最少确保两个马鞍入手。注意打出罗神马之后，要观察颜色，只有红色最终一定几率出赤兔魂，芦色最终一定几率出的卢魂，黑色最终一定几率出绝影魂。

Q 《大蛇无双·魔王再临》中，真·远吕智如何出现啊？请龙哥定要告我。因为贵刊介绍大蛇2的那几期，我一期也没有。　　（山西临汾 蕾寒冰）

A 真·远吕智的使用条件为全故事模式+戏剧模式通，要想打出需要花费相当大的工夫。以下为戏剧模式全部关卡出现方法：

01	大坂城の战い	曹操、孙权、刘备，此3人熟练度50
02	樊城の战い	织田信长、德川家康、丰臣秀吉，此3人熟练度50
03	合肥新城の战い	周瑜、诸葛亮、武田信玄，战国第2章“冀州の战い”通关
04	严岛突破战	赵云、真田幸村、岛津义弘，战国第2章“冀州の战い”通关
05	祁山の战い	徐晃、关羽、上杉谦信，战国第3章“长谷堂の战い”通关
06	小田原城决战	夏侯敦、吕蒙、关羽，此3人都能够使用的时候
07	吴郡の战い	姜维、陆逊、岛左近，蜀第3章“长筿の战い”与魏第3章“贱岳の战い”通关
08	邪马台决战	吕布、前田庆次、本多忠胜，练成素材全收集
09	荆州の战い	曹仁、孙坚、柴田胜家，魏第7章“潼关の战い”通关
10	新城の战い	典韦、周泰、森兰丸，初期便有
11	南中救出战	马超、浅井长政、直江兼续，战国第4章“长坂の战い”通关
12	南中争霸战	庞德、孙策、前田利家，吴第5章“桶狭间の战い”通关
13	冀州攻防战	庞统、张角、左慈，远吕智最终章“火河の战い”通关
14	大坂湾の战い	张郃、貂蝉、长宗我部元亲，吴最终章“赤壁の战い”通关
15	汉水の战い	曹丕、关平、ガラシャ，蜀第4章“五行山の战い”与魏最终章“官渡の战い”通关
16	上田城の战い	张辽、甘宁、风魔小太郎，此3人级别达到99
17	九州の战い	孙尚香、大乔、お市，吴第4章“严岛の战い”通关
18	本能寺の战い	夏侯渊、黄忠、稻姬，此3人级别达到99
19	火河决战	张飞、宫本武藏、本多忠胜，初期便有
20	麦城の战い	袁绍、祝融、ねね，所有武将级别总数超过1820
21	四国の战い	凌统、月英、明智光秀，蜀第6章“小谷城の战い”与战国最终章“关原の战い”通关
22	下邳の战い	司马懿、伊达政宗、石田三成，远吕智第5章“江户城の战い”通关
23	陈仓の战い	今川义元、星彩、立花闾千代，初期便有
24	庐山の战い	甄姬、小乔、浓姬，所有武将级别总数超过910
25	长沙の战い	孟获、阿国、石川五右卫门，战国第6章“虎牢关の战い”通关
26	南中攻防战	太史慈、魏延、佐佐木小次郎，所有武将平均级别40以上
27	兖州の战い	许褚、黄盖、服部半藏，所有武将平均熟练度30以上
28	长谷堂の战い	董卓、杂贺孙市、くのいち，远吕智最终章“火河の战い”通关

Game Release List

新作游戏发售表

2008年马上就要过去了，在剩下的一个多月内，是否有你心仪的作品呢？临近年底，每台主机的热门大作都接踵而来，年内的压轴大戏即将释放出全部的能量。不管是今年E3也好TGS也罢，各大游戏展会上厂商们精心准备的看家作品基本都将于未来的这一个多月内成为玩家们的主机中被游玩的常客，准备迎接这份感动吧！　□责编/翅膀

PS2

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	39.99美元
11/17	军人 不幸的战士	ACT	Destination Software	39.99美元
11/17	摇滚乐队 组装师2	RAG	MTV Games	39.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	39.99美元
11/18	华特 迪斯尼螺栓描写	ACT	Disney	39.99美元
11/18	NPPL冠军2009	SPT	Activision Value	29.99美元
11/20	家庭教师杀手REBORN！ 禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
11/27	萌萌第2次大战（略）DELUXE	AVG	SystemSoft Alpha	7140日元
11/27	纯情浪漫 恋之心跳大作战	AVG	MMV	7329日元
12/4	龙珠Z 无限世界	FTG	NGBI	7140日元
12/4	真实乘坐	AVG	角川书店	价格未定
12/4	职业棒球联盟5完全版	SPT	KONAMI	5140日元
12/9	女神异闻录4（美）	RPG	Atlus	39.99美元
12/9	摇滚乐队2	RAG	MTV Games	49.99美元
12/12	圣铠传说 七悲	ARPG	Midway	49.99美元
12/18	无限代码	FTG	CAPCOM	7340日元
12/18	未确定世界的侦探绅士	AVG	Abel	7140日元
12/18	乐高蝙蝠侠	ACT	Warner Bros	6279日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	6800日元
12/18	ADK魂	FTG	SNK Playmore	7140日元
12/18	胜利十一人09	SPT	KONAMI	7140日元
12/18	雪女大旋风 沙雪与小雪的寒气大骚动	ACT	STARFISH-SD	7140日元
1/22	欢迎插班 学园公主	AVG	GN Software	价格未定
1/22	毁灭全人类	SLG	THQ	5040日元
1/29	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI	价格未定
1/29	热舞革命X	RAG	KONAMI	6980日元
1/29	在遥远的时空中 梦浮桥 Special	SLG	KOEI	7140日元
1/29	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBGI	6090日元
1月未定	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店	价格未定
1月未定	神曲奏介 波利弗尼卡	AVG	THE BLACK	2940日元

Wii

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/16	肖恩怀特滑雪	SPT	Ubisoft	49.99美元
11/16	动物之森林 小镇居民	RPG	任天堂	49.99美元
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	39.99美元
11/18	恶魔城 审判	FTG	KONAMI	49.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	49.99美元
11/20	斯格罗编年史 左手色子右手剑	TBA	COMPILE HEART	6090日元
11/20	家庭教师杀手REBORN！ 禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
11/25	马达加斯加2 逃向非洲	ARPG	Activision	价格未定
11/27	魔法工厂 边境	SLG	MMV	7140日元
11/27	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX3	ACT	Takaratomy	6800日元
11/27	劳动者	ACT	Hudson	5040日元
11/27	魔法工厂 边境	SLG	MMV	7140日元
11/27	语言解谜 文字拼词Wii 豪华版	ETC	MMV	3990日元
12/4	428被封锁的涉谷	AVG	SEGA	7140日元
12/4	风之克罗诺亚 幻界之门	ACT	NBGI	4800日元
12/9	尼奥宠物益智冒险	ETC	Capcom	39.99美元
12/11	太鼓之达人Wii	RAG	NBGI	7980日元
12/11	龙之子 VS CAPCOM 穿越时代的英雄们	FTG	CAPCOM	价格未定
12/15	致命生物	ACT	THQ	49.99美元
12/16	摇滚乐队2	RAG	MTV Games	49.99美元
12/16	让我们投接	ACT	SEGA	1000Wii点
12/18	让我们敲打	ACT	SEGA	5040日元
12/18	卡拉OK JOYSOUND Wii	SLG	Hudson	6090日元
12/18	死神 BLEACH 对战年命	ACT	SEGA	6090日元
12/18	迪斯尼・思考 抢答题	ETC	Disney	4300日元
12/18	热舞革命 摇摆聚会	RAG	KONAMI	5980日元
12/25	生化危机	ACT	CAPCOM	4190日元
12/31	秘密档案 通古斯	AVG	10tacle Studios	39.99欧元
1/15	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	ACT	CAPCOM	39.99美元
1/22	异色代码 R记忆之门	AVG	任天堂	5800日元
1/22	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA	7140日元
1/22	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft	6090日元
1/22	脆弱 再见月之废墟	RPG	NBGI	7140日元
1/25	恶魔城 审判	FTG	KONAMI	6090日元
1/29	最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX	5040日元
1/30	模拟动物	SLG	EA	49.99欧元
2/19	勇闯尸城	ACT	CAPCOM	7340日元

XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	59.99美元
11/27	你在电影中	SLG	Codemasters	89.99美元
11/27	美国大学篮球09	SPT	EA	59.99美元
11/18	火影忍者 破碎的羁绊	ACT	Ubisoft	59.99美元
11/18	求生之路	FPS	Valve	59.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	59.99美元
11/20	最后的遗迹	RPG	SQUARE・ENIX	8180日元
11/20	雇佣兵2 战火纷飞（日）	ACT	EA	7665日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	59.99美元
11/27	胜利十一人09	SPT	KONAMI	7980日元
11/27	阿加莱斯特战记 剑骑士	RPG	COMPILE HEART	7140日元
11/28	弹震症2 血痕	FPS	Eidos	59.99美元
12/2	波斯王子	ACT	Ubisoft	59.99美元
12/4	黑道圣徒2（日）	ACT	THQ	7140日元
12/11	镜之边缘（日）	ACT	EA	7665日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	7800日元
12/18	神鬼寓言2（日）	RPG	Lionhead	7140日元
12/25	文明 变革	RTS	2K Games	8190日元
12/25	鬼屋魔影（日）	ACT	Eden Studios	7140日元
12/25	怒首领蜂大往生 黑色标志 EXTRA	STG	5pb.	7140日元
1/27	红色派系 游击队	FPS	THQ	59.99美元

PS3

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	59.99美元
11/17	美国大学篮球09	SPT	EA	59.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	59.99美元
11/18	鬼屋魔影	ACT	Eden Studios	59.99美元
11/20	机车风暴2 寂静峡谷	RAC	SCEA	5980日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	59.99美元
11/27	战火兄弟连 地狱公路	FPS	Ubisoft	7329日元
11/27	胜利十一人2009	SPT	KONAMI	7980日元
11/28	弹震症2 血痕	FPS	Eidos	59.99美元
11/30	真人快打对DC漫画英雄	FTG	Midway	59.99美元
12/2	波斯王子	ACT	Ubisoft	59.99美元
12/4	黑道圣徒2	ACT	THQ	7140日元
12/11	镜之边缘	ACT	EA	7140日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	7800日元
12/18	卡坦	TAB	Game Republic	价格未定
12/25	白骑士物语 古之鼓动	RPG	LEVEL5	6980日元
12/25	文明 变革	RTS	2K Games	8190日元
12/25	生化奇兵	FPS	2K Games	7140日元
1/22	美国职业摔跤联盟2009	FTG	THQ	7140日元

NDS

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/16	肖恩怀特滑雪	SPT	Ubisoft	29.99美元
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	29.99美元
11/20	创造球会DS 触控and管理	SLG	SEGA	5229日元
11/20	超时空之匙	RPG	SQUARE・ENIX	5040日元
11/20	创造球会DS 触控and管理	SPT	SEGA	5229日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	29.99美元
11/27	雷顿教授与最后的时间旅行	AVG	Level 5	5040日元
11/27	边写边记 机器猫假名	ETC	SEGA	3990日元
11/27	寒蝉鸣泣之时绊 第二卷・想	AVG	ALCHEMIST	5040日元
12/2	波斯王子 堕落国王	ACT	Ubisoft	29.99美元
12/11	心灵传说	RPG	NBGI	5040日元

PSP

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/16	肖恩怀特滑雪	SPT	Ubisoft	39.99美元
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	39.99美元
11/20	机动战士高达 高达VS高达	FTG	NBGI	5040日元
11/20	普利尼 我能当主角吗?	ACT	日本一	5229日元
11/20	秘密特工叮当	ACT	SCE	4980日元
11/27	大蛇无双 魔王再临	ACT	KOEI	5544日元
11/27	啪嗒砰2	RAG	SCE	5040日元
11/27	寒蝉黎明 携带版	FTG	ALCHEMIST	6090日元
11/27	游戏王对战怪兽GX 卡片力量3	TAB	KONAMI	5250日元
11/27	星色赠礼 携带版	AVG	TAKUYO	6090日元
12/18	纷争 最终幻想	ACT	SQUARE・ENIX	6090日元

CAPCOM

格斗人物志全方位解读——

游戏天尊

迪米特利：本身是一名吸血鬼，但是却拥有着一般吸血鬼所没有的能力，在他的世界中他不怕十字架、大蒜以及圣水，唯一能够杀死他的只有天上那耀眼的太阳。生活在魔界的他想要试图征服整个世界，但是这里妖魔鬼怪众多，想要成为霸主的妖怪也很多。在这里不光有一个吸血鬼，除了迪米特利之外，还有一个就是来自于欧洲的女吸血鬼莫妮卡，莫妮卡也拥有非常厉害的能力，甚至在格斗技术上并不输于迪米特利。魔界有一个传言如果能够在太阳顶端站立的话就能够实现一个愿望，不管是这个传言是真是假，妖怪们纷纷来到顶端想要一试究竟，迪米特利也是其中之一。 □文/莱团

《恶魔战士》



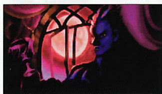
迪米特利：派隆，你战斗得很出色，但是你没有成为支配地球霸主的资格。能够支配地球的只有我，迪米特利！



那天晚上，为了庆祝迪米特利的胜利，召开了盛大的宴会。
男性：从刚才开始就没有看到迪米特利大人的身影了。
女性：说起来……他究竟去了哪里呢？



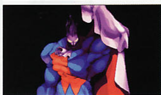
这永远受我支配的月光啊！……





迪米特利：被黑暗笼罩的光才是真正的光……什么时候，阳光才能成为我的手中之物呢？

《恶魔战士3》



吸血鬼的最高统治者只能拥有一个，是你莫妮卡还是我迪米特利呢？让我们来比试一下吧！



看来你的能力仍然不能够超越我，我是吸血鬼世界中最强的战士。



我将我身体中流淌着的血液赐予你，让你成为我的仆人吧！

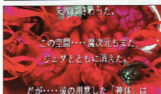


迪米特利成功的统治了整个吸血鬼界，让这个世界成为了自己手中的一部分。



我的主人迪米特利啊！你能不能再次将你的血液给我呢？莫妮卡在迪米特利面前低下了头。“哈哈哈！这个世界甚至包括你都是我的啦！”

《恶魔战士3.2》



那之后……在人间统御黑暗世界的迪米特里获得了更大的力量，回到了魔界。他在人间界打败那个人之后回到魔界，是为了打倒魔王贝利奥尔。但是魔王贝利奥尔却不见踪影。魔界之王又寄生在下一代安斯兰德家主的身上。



迪米特利：哦，你是贝利奥尔的替身吗?也好。现在才是决定谁是真正魔界最强者的时候……来吧！
阿斯兰德：是啊……真的很期待呢。
之后，爆发了被称作“魔界大战乱”的分裂战争，但是现在刚刚开始……



将阿斯兰德打到之后：我决定了……好了阿斯兰德，成为我的俘虏吧！



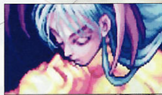
迪米特利获得了包括以人间和魔界的2个世界，恐怕现在他连太阳光都不怕了。



迪米特利：呵呵呵，不愧是名望很高的阿斯兰德家族的成员……居然不肯屈服于我的血之仪式，灵魂和身体都化成石头了吗……也没关系，总有一天你的抵抗会无效的。就用我的魔力融化你闭锁的心灵吧。我有的是时间……最快乐的事情应该放在最后啊……



莫妮卡：“你睡得真可爱呢。派隆，现在就让你做一个了不起的梦吧。”





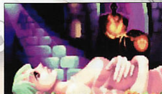
莫妮卡：在这个世界上永远无法品味到的至高无上的梦……。莫妮卡轻轻的吻住了派隆，只见片刻之后派隆身上的生命元气全部都被吸走了，派隆去做了一个永远再也不能够醒来的梦。



在魔界不远处莫妮卡的城堡中，莫妮卡回到了这里。执事：“欢迎你回来，大小姐。”



执事：“我正担心您不能及时赶回来呢。要是您到下界的事情叫主人知道了的话那可不得了，现在主人还没有睡醒，还是赶紧到寝室……”
莫妮卡：“我有点累了。把床铺准备好吧。”
执事：明白了。



执事：那么，下界的样子究竟如何呢？



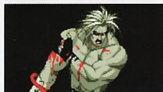
莫妮卡：没有什么奇怪的事情，只是稍稍舒展了一下翅膀而已。
迪米特利的流程部分就到这里了，是不是各位觉得很短呢？《恶魔战士3》的美版和日版在流程以及故事情节上都是不同的，日版除了《恶魔战士3》之外还有一个强化版。其实这个版本就是将美版的角色进行了更换，由于本期篇幅的限制，莫妮卡的剧情部分就留在下期来为各位继续介绍了。

格斗人物志全方位解读——

格斗之王

八神庵：在Kof95时代出现的反面帅哥，红色的头发配合着跨时代的穿着立刻吸引了许多玩家们的眼球，八神太cool了，八神太帅了……等等的说词不断从玩家们嘴中说出。八神被设定成为主人公草薙京的仇人，为了杀掉草薙而存在。SNK在格斗之王95的时候就开始为这款系列作品铺垫了一个围绕大蛇一族而战斗的故事，八神和草薙正是这个故事的中心角色。八神一人独来独往，想要一人参加格斗大赛，但是格斗比赛只能三个人一组，所以想要组队的八神不得已被迫与别人组队，也正是由于这个原因，导致谁和八神组队谁就倒霉。下面我们一起来看看倒霉的家伙们。 □文/菜团

《KOF95》



将卢卡尔击败后，“唔，想不到我拥有如此的力量还不能取胜……这是什么！我的、我的身体，怎、怎么会?



八神看到这一切不禁用嘲笑的口吻说道：“哼，愚蠢的家伙，这种力量只有继承一族血统的人才能运用自如。



卢卡尔如梦初醒：“是这样啊！这么说你是继承这个血统的人了。呵呵呵，好了。当这个世界需要我的时候，我一定会复活的！你们到那时就明白了，再见”



胜利后比利第一次看到如此的景象，“什、什么？这究竟是?



此时的八神突然话锋一转，“哼哼哼。这个力量已经归我八神所有了，绝对必会给你们的！好了，现在该收拾残局了吧。



如月影二感到很吃惊，“什么?” “可、可恶！你究竟是？吉、吉斯大人。”比利也倒下了。



哼哼哼！等着我吧，京。下次我真的会杀掉你的。哈哈哈哈

《KOF 96》



“继承八神家血脉的人，已经到了这个程度了吗？你们应该也明白，这个人十分危险。现在还没事，但是大蛇之血寄宿之人获得力量之后，你们就……”盖尼茨对着八神身旁的两人说到。



这是是血的暴走吗？薇丝不解的问。现在不是你担心这个的时候，麦卓用话阻止了薇丝的提问。也许我们就要进入另外一个不为人知的世界中了吧？这个家伙到是和他的本性相同，接下来就要进入高潮阶段了吧?



“哼，说起来确实如此，这阵风真不错，现在是时候了。”盖尼茨对着天空说道。



“想逃走吗？这样也没关系，”八神伸出了双手。不是，我是在接受召唤。前往天界。



薇丝问道：“他……死了吗？” “恐怕是吧。他就是这样的人。”麦卓好像很了解盖尼茨。



此时的八神显得非常痛苦。



“难道说，是血的力量？”薇丝明白了，“暴走了吗？！”



麦卓还没来得及说完，八神已经将她们全部击倒。呜，什么都没做成啊！呜呜！

《KOF 97》



京：这家伙……死了吗?
千鹤：希望是这样。上一次战斗的时候，没有将大蛇杀死，最后只能尽力把他封印起来。



大蛇：正是这样，人类想把我打倒，是做不到的！
千鹤：怎么会……经受了那样的攻击，居然还,为什么?
京：只是能尽力站起来吗？如果你已经没有战斗力的话，那么八杰集也就不存在了。
大蛇：力量……不过，只要有继承了大蛇之血的人存在，你的话就不能成立。
京：什么?



将草薙与八咫杀掉。这样就可以打碎三种神器的契约了。大蛇之子，八神……八神此时出现血之暴走状态，跳起来用自己残存的意识抓住了大蛇。



八尺琼一族：除魔之人，草薙啊，把这个男人从被诅咒的命运中解救出来吧……
京：是谁?
八尺琼一族：从血的誓约结成的那天开始，一切都变得狂乱了……我们一族就是在那个时候开始受到了大蛇的魅惑……
京：我们一族？八神，不，是八尺琼一族吗?
八尺琼一族：我们犯下的错误，在这660年来始终没有更改……这一切传承下来的罪过，都背负在这个男人身上。这些积重难返的罪过是无法赎回的。但是……所有的罪过是我们造成的，不能让他自己承担。



京：我会做的。神乐，你能一起动手吗?



京使用最终的招式，带着他那充满了愤怒的火焰与八神庵这位同命人的一半力量全力打在了八神的身体上，一切都完结了吗?

科幻漫画辞典

梦幻万千的玲珑世界，诞生无数经典的摇篮

第4回

池原重人，最初曾担任大师手冢治虫的助手，逐渐形成了自己独特的画风。随后活跃在漫画领域，深受读者的喜爱，甚至被称为「继承神之画风的男人」！

70年代其实是诞生了大量漫画英雄的时代，同时也是"故事漫画版"这种文化最为盛行的时代，在漫画发展历史上极为重要。在这个时代中，以故事漫画版为中心的漫画家为数众多，各位画家的作品千差万别，出现了无数精品漫画，使读者毕生难忘的作品也不在少数。但漫画著名并不意味着漫画家也有名气，提到某部漫画，知道它的读者成百上千，但知道作者的却寥寥无几，其中能给读者留下极为深刻印象的漫画家更是百里挑一。而在这些默默无闻地活跃在70年代漫画界的漫画家中，却有一人是个例外，不但作品出名，本人也一样出名，他就是池原重人。

池原重人曾经担任「漫画之神」手冢治虫先生的助手，在此时并未成名。在担任助手时代，传说以笔名池原成利绘制了《玛古玛大使》这部作品出道，但到现在也没能找到证据。这段漫长的助手生涯，使池原重人受益匪浅，不但熟练掌握了各种绘画的技巧，还非常善于利用简短的台词表现出角色的情感变化，逐渐形成了自己独特的绘画风格。之后，池原重人负责绘画东映动画的古典名作魔少女系列，得到了读者的一致好评，成为知名漫画家。在这部作品中，池原重人打破了TV动画的风格，确立了被读者称为「池原流」的绘画风格，不但吸收了师傅漫画作品中的优点，还加入了自身的特点。继承了手冢治虫大师绘画风格的池原重人，在此时终于开花结果，创立了自己独特的绘画风格。





↑现在的读者看来，漫画中的人物可能显得过于低龄，但在当时却拥有不少成人读者。



池原作品的最大特点就是以原作为基础，创立自己独特的世界观，使这部作品更为精彩。不过其中有不少作品改动颇大，在池原重人的故事漫画版作品中，与原作相差最为悬殊的则是《小学一年生》（小学馆）连载的《出发吧！卡琴！》（76年）。本作原作是国际放映制作的同名TV动画系列，在池原重人故事漫画版中，「壶之妖精波宾」比TV动画版更为活跃，并加入了幻想风格，与TV动画版风格完全不同，使读者得到全新的享受。

在儿童漫画和学年志故事漫画版获得不动地位的池原重人并不满足现状，之后又以绘制东映动画出品动画的故事漫画本为中心工作，活跃在杂志上领域。于77年，对一直以绘画为全部的池原重人来说，可以称之为返回原点的作品登场。这部作品就是《无敌小超人》，原作者为池原重人的老师手冢治虫。本作以未来世界为舞台，描绘生活在人类社会少年机器人玛鲁斯的作品。对池原重人的老师手冢治虫来说，这部作品是自己返回原点的作品，对池原重人也是一样。这部作品描绘出人类心灵的强弱，主人公也随着故事逐渐成长，读者从这部作品中，依稀可以看到手冢治虫的影子。

到此，已经成长为著名漫画家的池原重人终于像动画版原作发起挑战，制作了《超人战队巴拉塔克》。这部作品同时描绘出机器人的强悍，和五位少年机器人驾驶员的活跃表现，可以称为机器人动画作品中的杰作，更可以称为系列作品中的代表作。以挺身而出对抗外星生命体入侵的五位少年、对抗敌人的唯一武器：巨大机器人为主线故事线索，其中交叉着五人之间的友情、爱情，与外星人的交流等等，构成了跌宕起伏的热血剧情。五位少年个性鲜明，组成了一支团结强悍的战斗队伍。其中最值得一提的则是最终话的故事，由于失去了以引为豪的根据地，敌人孤注一掷开始发动最终的入侵战。因为是最终的战斗，敌人尽派主力登场，原本强大的机体都装备上了最先进的武器，人类危在旦夕。不过超人战队并未停滞不前，在巨大机器人获得了新的部件后，少年们齐心协力不畏牺牲，在一场旷世大战后，终于彻底粉碎了敌人的阴谋。因为这一部件给读者留下了深刻的印象，TV动画系列中特意进行改编，这一部件从故事中盘开始登场，立即获得了绝高的人气。外星人最初并不是想毁灭地球，但负责与地球进行和平交涉的外星大使违反了星球的意愿，为了使自己成为世界的统治者，开始向地球发动入侵，并且使用了各种野蛮的手段导致战争爆发。他还计划利用公害、核武器等手段彻底毁灭人类。决战前的气氛更让读者身临其境，仿佛自己就是驾驶机器人主人公。另外，敌人制造的阳子爆弹、司令官究里阿斯的死期等片段都给读者留下了深刻的印象。漫画风格独树一帜，并且在紧张的故事融入各种情感，形成了池原重人的独有风格，也为他带来了一致的好评。



《超人战队巴拉塔克》之后，池原重人开始重新描绘故事漫画版作品，完成了松本零士原作《西游记》等多部作品，成为业界最为活跃的一员。之后，池原重人于1982年制作了自己代表性的作品《传说巨神奥汀》，这部作品也被赞誉为集大成的作品。漫画中的主人公和超级巨大的机体给读者留下了深刻的印象。而奥汀的战斗力足以毁灭一个星系，在很长一段时间内，都是力量强大的象征。在漫画推出的时段，孩子们在游戏中也纷纷模仿漫画中的主人公。

池原重人并未就此停止前进，安于现状，而是又于83年和84年分别推出了《圣战士但巴茵》、《重战机艾鲁加姆》。熟悉机战系列游戏的玩家对圣战士一定不会陌生，轻盈灵活的机体但异常擅战，是和平世界的保护神，还曾经专门推出了几款以圣战士为主角的游戏。这三部作品使池原重人达到了事业的巅峰，被称为漫画之神接班人，时至今日仍然有不少读者对他难以忘怀。

名越武艺帖

如果还没做到最好，那么我宁愿放弃，即使那是世界级的舞台。

第二十二回 如果不得不接受这个现实的话

E3事件

在E3展上没有发表新作的理由

大家好，以前曾经提到过，要把下次准备发售的新作拿到E3展上来发表，期待着大家的反应以及会有如何的评判？到底该上什么样的预告片呢？那时候很是为这些问题而伤脑筋。

但是，结局却是，并没有任何新作在E3展上发表。

"怎么会这样？难道是因为时间太紧，预告片的制作没赶上发布会么？"

有人这样问道，但是其实并不是这样，负责E3展预告片的制作小组在开展之前一直在彻夜战斗，毕竟那可是美国召开的E3游戏展啊，在紧张的忙碌后终于在展会开始前完成了，并且被拿到了美国，不过最后并没有出展……那么到底发生了什么呢？

这次的文章将一改风格，我会把在美国发生的事情，以报告书的形式详细地提供给大家。为了让大多数人都能听懂，我会在下面的部分先介绍一些E3参展的相关知识。

所有的新作游戏都会首先在杂志或是展会上发布，最初崭露头角的时候有几点必须要留意一下。在这之中最最重要的一点就是"游戏本身所持有的新要素和趣味性"能够在展会上被正确的传递给在场的观众，就是这样。这其实就是游戏推广的基本要素，在很久以前这个模式就已经定型了，不过最近的游戏又新加入了一些宣传要素，如动人的故事性等等。所以，能够表达出游戏的中心理念和渲染气氛的标题等要素也被加入了初体验展会预告片之中。但是实际上，在展会上展出的时候，在要传达的信息这方面，制作方和销售商这两方面有时又会产生代沟。我决定在E3上展出的都是大手笔的策划，因为参加发布会的原因，如何正确地传达内容和理念，确实很是动了一番脑筋。在这里一些细节的东西不能一一尽述，不过参展的作品在决定要参展的最初，我就制定了详细的计划，以将其游戏庞大的世界观和新奇的游戏设定等要素正确表达出来。这些使我的每一根神经都绷得紧紧的。在这样的状态下，参加E3展的日子终于在某天被决定了下来，当然，同一时间，也将我们参展的内容等要素传达给了欧美主办方。

在E3开展的前一日，我们终于抵达了当地，并和其他海外成员们汇合。首先确定前往展会现场，实际观看一下视频影像在展会上的播放效果，但是就在看完之后，状况开始向出人意料的方向发展。是从突然产生不同意见这件事开始的，预告片的播放情况和我心中预想的效果有相当大的差距，并且，展会打出的关键词也有问题。当然这是跟双方理解上存在一定的差异有关，不过，双方的分歧已经达到了争吵的程度。就在这时，不知谁说了句"算了算了"，然后开始居中调解，让有不同意见的双方都马上发表自己对"事件"的看法和最后结论，当时的结论已经记不清了，不过持反对意见的一方好像是暂时忍耐住了。不过气氛还是很僵持，空气中弥漫着一股"失败"的不良气味。当然最着急的还是我了，不管怎么说，E3可是世界第一大的游戏展啊，是否在展会上展出自己的作品这件事本身，就非常的重要，不光是影响到游戏的前途，对游戏系列的发展也有很重大的影响。如果是发布超大作的游戏的话，无论如何都应该在展会上露面的。前面已经说过，众多的游戏制作小组为了能赶上E3展而耗费了大量的时间和金钱，每天辛勤地工作到很晚，单单是这样的原因，也会尽量避免因为某些分歧而不能在展会上展出自己的作品，不过，与预告片的负责人协商的过程中，谈话的气氛却慢慢向着不好的方向发展。

我抱着头，感叹道，"真伤脑筋啊"，坐在我旁边的中君（索尼克之父）问我，"怎么办？"顺便提一句，中君是第一次在这样的大型游戏展上展出自己的作品，他可是抱着极度兴奋的心情来参加的，面对他的发问，我还没有想好如何回答，只好搪塞，"怎么办嘛，这个，还是再看看吧。"他马上说道，"我明白你的心情，但是如果真要这样出展的话，没问题么？"就在这一瞬间，我下定了决心，在这个不可收拾的会议室里，我下了最后的定论。

正因为是重要的作品

"不能很好地理解游戏所要表达的理念的话，也就不会很好地将这个信息传递给玩家，这样是绝对不行的，我希望负责展会展示的人能够充分理解作品的内容，不过现在时间上已经不允许了，所以我不得不宣布放弃参展。在制作方和销售方的意图能够很好的达成共识以后，我们会在适当的时机在其它展会上继续展出。"结果，我就这样宣布了最后的结论，当然，这时既有说"太可惜了"之类的话的家伙，也有人认为"妥协一下，就这样展出的话也没什么的吧。"但是，作为宣布结果的我来说，做出这样的决定并不后悔。我认为这样半吊子的事绝不能干。制作方将自己的创作意图和表现理念传达给销售推广方，由对方很好的理解消化后，最终再传递给读者，这样才能将游戏的魅力完全展现给大家。正因为作品的重要，才更应该认真地对待不是么？现在想起来，制作人中君在那时对我的谏言真是起了莫大的作用，让我最后下了决心。

谢谢你们，这是我想对打道回府的所有制作小组成员说的话，谢谢你们为这部难产的预告片和展会准备付出的种种，我想，他们在错愕的一瞬间，理解了我的想法后一定会释然吧。但是不管怎么说，还是交了一张白卷，上面一定会相当的恼怒，并且已经定好了接下来的日程的当地的工作人员们也会非常的困惑吧。真是非常对不起。这次回去以后一定要作深刻的反省，嗯，我是认真的。不过回去后首要的任务是到各个地方去道歉。现实就是这样残酷。嘿嘿。说了这么多，这次实际上得到了非常宝贵的经验，最感谢的还应该是肇事者——宣传片的制作方，对他们来说，我们的作品不过是参展的一个素材罢了，而这个展会也只是一个展出的大盒子，没有什么实际意义，即使是我们中途终止了新作的展出，对他们来说也只是将被参观的东西从盒子里取出来一样简单。所以，我们做出什么样的结论，不管对我们意味着多么的重要，然而对他们来说简直不值一提。并不是刻意贬低他们，不过事实就是这样的。

之前也说过，作为产品的销售方，当然会采用最能令产品热卖的方案，虽然也会对制作方和创作放给与一定的尊重，不过，作品最后还是要卖钱才行。毕竟游戏也是商品。对这一点，我们很理解。最后，销售方完全尊重了我们制作方的想法，而决定终止了展出，我觉得对他们来说，这并不仅仅是意见不合而放弃了展出而已，对于商业卖手，也就此放弃了一个推广和销售的大好机会，这是一个相当撕心裂肺的决定。非常感谢你们，真的，我们一定会加倍努力来偿还这个人情的。

最后，虽然没有将作品展出，但是归程中却带着感激和决绝之情，对我而言，本次E3是一个非常戏剧性并且十分特别的E3展。

在生活中，一开始做某件事情的时候，都是满怀激情想把这件事做好，但是由于时间、经费、人员等客观因素的限制，往往会让预期的结果大打折扣，当不得不接受失败的现实时，一部分人会显得惊慌失措，在万念俱灰之下往往会做出一些举动令势态变得更糟；而有的人则会在瞬间恢复平静，坦然接受这个命运的同时，将导致这结果产生的细节慢慢地记录下来，为了以后的成功做下一步准备。

没人愿意失败，在人生这条漫长的道路上，我们都是那么的稚嫩，也许有人从成功的名制作人那里听说过一些有用的东西，但是当你亲自面对的时候，则会发现一些意想不到的困难，当遇到这些时，没人告诉你到底该怎么做，所以，困境中得到的成长经历，比起那些丰富的专业知识来，似乎更加有用些。

下面还是要说一下团队的问题，当出现了有争议的事件时，团队里的每个人都会表现出不同的态度，有的会站在自己的利益上并非针对事件，而是站在某些集团一方，表示自己对某人支持的态度；有些人也会对自己付出的努力负责，对既有的劳动成果据理力争；有的人则会考虑的很长远，为这次事件万一出现的不良影响做大胆预测而宣布表达的态度；不过大多数人都会保持缄默，不管他们心中是对领导者的决定不满，还是对此决定表示赞成，在最艰苦的时刻，他们是非常愿意吃苦的，但却不能很好的表达自己内心的真实感受。

真正的领导者应该善于发掘每一个人的潜力，让每一个人都发挥出他们的特殊价值。（注：本次事件并非2008年E3展。）　□文/蔬菜汁

小岛の视点 Vol.15

虽然是久已熟悉的城市，但是换个角度却看到了不一样的一面。

第十五回　一个偶然的清晨，众人童心大起展开大冒险

总部→青山徒步大冒险

早上开完会，跟同事去青山送东西，同去的还有**マツハナン**和冈村。

"坐计程车去青山怎么样？"

"还是坐地铁去呢？"

因为不了解早上的交通情况，所以难以决定，这时**マツハナン**提出了另一个方案，"用走的怎么样？"

"走着去？"

"行么？"

"嗯，我走着去过好多次了已经，不用担心。"

"大概得用多少时间？"

"二、三十分钟左右吧。"

这时，我忽然想起一个在青山某公司工作的家伙也是走着来过我们这里。

"那么就走着去吧。"冈村投了赞成票。

大家达成共识，"青山3人徒步团队"就这样产生了，谁也不知道我们即将迎来什么样的命运，一场惊心动魄的大冒险就这样吹响了前进的号角。

マツハナン提议，穿过六本木走比较近的捷径，这样也许会更省时间。走这条路的话，据说不会遇上发广告的骚扰，就这样，我们见到了一个与平时不一样的六本木，闲散异常，简直就像在沉睡中一样。因为小队中谁也不认识路，所以我们只得乖乖的跟在"交通达人"——**マツハナン**的后边，据说这家伙天天从公司走到涩谷，应该不会有什么问题吧……但愿。

"这边走，这里是近路。"

在**マツハナン**的诱导下，我们从东京中街处折而向右，于是，讽刺的一幕就这样出现了，"施工中"的告示不断出现在前方，每当这个告示出现的时候总会有一个指示箭头伴随着。好像我们深入到了施工地带的中心处，没办法，只好绕行了。大概花了30分钟，终于到达了目的地青山，比预定多花了很多时间。

"这回好像绕了大圈。"**マツハナン**不好意思地说道，不过，大家并不感到困惑，相反，一个个反而都显得十分兴奋，平时都是坐出租车或者坐地铁，沿途看到的都是清一色的景色，六本木——青山，青山——六本木，烦都烦死了。

途中我们经过了一些"阴暗地带"，我不禁感叹道，"没想到东京还有这样的地方啊。"然后，眼前就不断地出现令人怀念的弯曲小路。**マツハナン**和冈村都是60年代出生的人，看到这样的小路和街道的时候，他们都异口同声的地发出了的叹息。虽然这不是我从小生活的土地，但是这种味道却是那么的熟悉。这才是东京原本的味道。公司的各位每天所见到的人工都市型的"新东京"，在这个新都市的东京中街，古老善良的老东京却还存在着。今天的冒险，大成功。

在青山办完公事以后，按照惯例我们去吃早饭。每回办完事都会和**マツハナン**去吃早饭，这次当然也不会例外，因为**マツハナン**害我们走了很多冤枉路，所以他提议由他来请客。我只要了酸奶和香蕉。其实我们一直有这样一个惯例，就是每次在游戏方案提出后，就到这里来吃饭，久而久之就好像一个仪式一样，"提出游戏方案后，来这里吃饭，就一定会有个好结果。"这也只是我们的愿望罢了，谁也不会迷信这种事。但是我们却相信。从第一次许下这个愿望到现在已经过去7年了。

作为一位游戏制作人，看到自己的"孩子"上市前一定会紧张，还有不安。愿望一定会实现，对吧。没有任何的科学根据，谁也不知道这个秘密。在《MGS1》发售的时候，这个秘密只有我和**マツハナン**两个人知道。今天带上了冈村，所以他也就知道了这个秘密。随后就像预想中的，冈村很无奈的摇了摇头，嘴角露出一丝微笑。

因为与美国的一个网站有合作关系，所以访问了那个网站，看一看《MGS4》的预告片的播放情况，虽然是低压缩率的视频，但是画质相当的不错。

实际上，我一直以来都是Quick Time网站的常客，这里的视频都非常不错，每天早上从这个网站观看电影的预告片段已经成为我的日常课程，因为早上没人的缘故，我可以把音量开到最大，尽情地享受。虽然是在日本，但是却比谁都能先一步看到影片的预告，哇哈哈哈哈。顺便说一句，这里也有日文版的语言服务，非常方便，更重要的是可以在这里看到还没决定在日本上映的影片。

每次出差到美国，我都要去看几场电影，虽然说的都是英语，但是能比在日本先期看到，我还是感到很满足。还有一个乐趣，就是能看到很多游戏和影片的预告片。而且数量相当的多，这就是为什么在电影还没有开始之前，也会有很多人拍手鼓掌的原因。不愧是电影大国。自从知道了这个网站，即使不在美国，也可以通过这个网站来体会美国电影院里的那种气氛。

PSP的新企划案的草案已经写完了，不过没有时间来进行更详细的企划，所以就通过电子邮件将草稿交给了冈村，让他来完成就行了。作为企划者，我也不想这样，不过这次实在是没有办法。

企划在很久以前就已经存在于我的脑海中了，因为有很多创新的东西，所以不知道能不能顺利地被环境接受，能不能被消费者们接受。不过，应该是差不多在这个时代可以结束的吧，全新的企划，又是一个新的课题，很想听听别人的意见。

万能厕所

饭后，乘坐地铁回公司，中途在车站去厕所的时候，看到了奇怪的东西。这件奇怪的东西的名字是"万能厕所"（机器猫风格的），既然是叫万能厕所，那么就是谁都可以用的厕所了，男性、女性、轮椅、婴儿等等，不必受到任何的限制，应该叫多机能，哦不，应该是多用途厕所。谁都可以利用的厕所嘛，应该就是这样。那么人以外的生物也可以利用吧，真是个神奇的东西，自由度还蛮大的。

但是，虽然是这样，我还是选择了旁边显得比较传统和老气的"男厕所"。



Profile

一次偶然的外出，在公司同事的指引下，小岛等三人来到了东京市区的一处工事中，却看到了以前所熟悉的老东京的一番景象，就是这番情景引起了三个中年人的共鸣。爱好电影的小岛，发现了一个非常不错的网站，可以在这里先期欣赏到各种大片和影像的预告，非常不错，推荐给大家。

要你命3000 PSP新机比较

在2006年9月，初期的PSP在经过了戏剧性的进化之后，倚着2000为名在市面上发表了。从那之后经过了1年左右的时间，现在PSP又进行了一次进化，再一次于使用者面前登场！那就是最新机型PSP3000，虽然说从外型上我们基本上看不到什么太大的变化，不过要是仔细研究一下就会发现它其中的一些改变，接下来我们将会为各位读者们彻底分析一下PSP3000究竟发生了什么样的进化，希望本次评测能够给各位读者们一个更换主机时的参考。 □文/莱团



更时尚的产品

PSP3000所赠送的AC充电器和以往的产品相比较下会显得稍微小了很多。虽然只是外形上发生了变化并不会因此而改变充电所需要的时间，不过变得更小，方便随身携带。这小小的改变实在是让人高兴。

1 最为明显的改变就是商标的位置

当玩家们拿起PSP3000后第一眼就会看到位于PSP机身十字键右上方的PS商标不见了，那么它移动到哪里去了呢？大家请仔细看好了，PSP2000上面的SONY商标从右上方移动到了左上方，也就是原来PS标志的位置，而原来的PS标志则从左上方移动到了原来的HOME键上。PSP2000所拥有的HOME按键变成了PS按键，在功能上并没有任何改变。此外，在PSP2000时HOME按键是为半圆形而到了PSP3000则变成了椭圆形。这个细小的改变虽然没有多大意义，但是可以看出SONY在不断减少PSP设计的不合理处。更让人期待后续商品啊！



←虽然只是一个小小的改动，但是却可以看出SONY对商品的要求是多么严格。

2 背面的设计也进行了改变

PSP3000在背面上也是进行了很大地改变，玩家们看到背面后能够轻易的看出上面的金属圈宽度变得更小了，这样做的目的就是为了有效地减少背面金属圈的划伤。拥有2000或者是1000型的玩家们应该了解，这个金属圈是多么的容易划伤。现在好了，即使不购买保护套也可以有效地避免背面金属圈的划伤了吧！这会不会是另外一个购买点呢？

3 本体左右增加了弧度



PSP3000与以往相比，机体左右两边增加了弧度，虽然说不能够很明显地看出来，但是当我们拿到PSP3000的时候确实觉得机器变得更好看了。SONY公司正在努力地将PSP外形向着完美化设计，说不定当我们拿到PSP4000的时候会发生更大地改变。



4 加入了麦克风让其成为了标准

在PSP3000成为标准配置的内建式麦克风，位置在本体中央PSP标志的左侧，距离平时长按的按键较远，所以基本上不会出现不小心用手指按住麦克风的情况。麦克风的加入主要是为了配合PSP固件中的SKYPE进行使用，PSP2000型在3.80固件中加入了SKYPE功能，不过想要使用必须要另外购买一个麦克风。PSP3000就是将SKYPE功能真正地完全发挥出来。



5 机体表面为粗面处理

钢琴黑这款颜色仍然和以往机型相同，但是新推出的颜色——神秘银则是采用了粗面处理。借此让你的指纹变得不怎么显眼。是一个虽然不起眼，但是却很让人高兴的改变之一。钢琴黑机型仍然会留下使用中的指纹，而且非常的明显，喜欢主机干净的玩家们一定会动不动就会擦拭自己的爱机，所以在这里推荐大家，喜欢干净就买吧！



6 按键中心也采用了凹凸处理

PSP1000型的按键设计的有些过浅，所以导致手感出现了问题，而这个问题则在PSP2000中进行了改变，十字键与按键变得更高，手感明显上升。在PSP3000中手感再次得到了强化，十字键与按键中心很明显地陷下去了一些，将手指放上去的时候我们感觉变得更好按了。当你按住十字键，按照逆时针转圈的时候，会发现手感更好了！



功能发生哪些变化呢？完全解剖PSP3000全貌

接下来我们将要针对PSP3000在功能上有所进化的各个部分，为大家进行详细解说。PSP3000总体来说总共有三个明显变化，分别是：1、液晶画面的品质提升，2、内置麦克风，能够脱离外设使用SKYPE通讯软件，3、支持了隔行式扫描电视输出。通过这些进化，玩家们能够获得怎么样的便利性呢？我们将会在下面好好为大家进行说明。不过通过以上我们所给出的变化要素，可能有些玩家们会不了解PSP进化的过程，下面在右面的表格中我们会给出一个从PSP1000到PSP3000所有的功能参数，我想有了这个表格的话，无论怎么样的玩家都能够一目了然地看出PSP家族的改变了。

除了为各位读者们介绍PSP的参数变化之外，我们还将针对操作系统的变化进行一些解读，本次PSP3000的改变很大一部分是在屏幕上，除了屏幕色域更宽广之外，本体内部的软件设计也专门为其量身定做了一个名为"色彩空间"的软件，作为3000用户来说是必须要是使用的哦！相信当各位玩家们看到下面的一些功能介绍之后会对PSP3000有一些少量的了解！



商品名称	外形尺寸	重量	CPU	主内存	DRAM	扬声器
PSP1000	170×23×74mm	280g(含电池)	1～333MHz	32MB	4MB	内置
PSP2000	169.4×18.6×71.4 mm	189g(含电池)	1～333MHz	64MB	4MB	内置
PSP3000	169.4×18.6×71.4 mm	189g(含电池)	1～333MHz	64MB	4MB	内置

商品名称	显示器	主要I/O	麦克风
PSP1000	4.3英寸 16:9宽 TFT液晶 480 x 272像素 1,677万色	无线LAN （IEEE 802.11b标准）(Wi-Fi) High Speed USB (USB2.0标准) (mini-B)	无
PSP2000	4.3英寸 16:9宽 TFT液晶 480 x 272像素 1,677万色	无线LAN （IEEE 802.11b标准）(Wi-Fi) High Speed USB (USB2.0标准) (mini-B)	无
PSP3000	4.3英寸 16:9宽 TFT液晶 480 x 272像素 1,677万色	无线LAN （IEEE 802.11b标准）(Wi-Fi) High Speed USB (USB2.0标准) (mini-B)	内置

商品名称	主要端口	视频输出	电源	内制驱动器	红外接
PSP1000	本体电源输入端口 外部电源供给端口 USB端口 存储记忆棒端口	不支持	专用锂离子电池 外部AC适配器	专用UMD驱动器 对应规格 PSP Game UMD Video	内置
PSP2000	外部电源供给端口 存储记忆棒端口 本体电源输入端口	逐行扫描 色差或D端子	专用锂离子电池 外部AC适配器	专用UMD驱动器 对应规格 PSP Game UMD Video	无
PSP3000	外部电源供给端口 视频/耳机/话筒端口	逐/隔行扫描 色差或D端子	专用锂离子电池 外部AC适配器	专用UMD驱动器 对应规格 PSP Game UMD Video	无

※单从上面的表格我们可以看出，1000型到3000型的变化，PSP2000取消了1000拥有的内置红外接口,并且大幅度的降低了PSP1000型的厚度，接着还加入了视频输出这个功能，但是由于PSP2000的视频输出功能只是对应逐行扫描的电视，所以老电视不能够被支持，这个功能玩家们用到的还是不多，到了3000型除了支持了隔行扫描让老电视也能被使用之外，还加入了麦克风让其成为了今后PSP的标准配置。

Check! 小沛：我更喜欢屏幕的改进

PSP-3000的最大改进就是屏幕，尽管之前网上有很多负面的评价，但其实多少都有点"吃不着葡萄说葡萄酸"的嫌疑。至于其他的所谓改进，索尼明显没有做好准备，或者说PSP能够改进的空间已经不大了。个人觉得如果已经拥有了2000，似乎没有必要去升级换代,而那些没有PSP的玩家们一定要入手啊！

Check! 一狼：差强人意的最新版本

3000的外形较2000而言有些细微变化，不过手感上似乎没有多大区别。屏幕方面，并没有网上所谣传的闪屏现象，起码正常肉眼观看时并没有发现有什么异常，而且屏幕发色明显比2000鲜艳很多，按键的操作手感也要比2000型更好一些，建议仍在使用老版本1000型的玩家们可以考虑入手。

Check! 菜团：向新版本的改进脱帽吧！

总体来说此次的改变更加让人满意，拿到PSP3000再看看自己手里的2000总觉得有些不是滋味。如果仍然在使用PSP1000的玩家们，请不要犹豫了，准备好银子去购买PSP3000吧！拥有2000的玩家们要不是很在意更好的屏幕和麦克风功能的话，就没有必要购入3000。购入3000后就静静的等待破解吧！

Point 01 能够表现出比PSP2000更宽广的色域

其实只要看下边的两张图片我们就能够很明显的感觉PSP3000的显示颜色要比PSP2000还要鲜艳许多，浓淡的程度也很明显，因为PSP3000能够在画面上显示的色域增加了不少，再加上对比度也变成了原来的数倍。在PSP3000XMB下我们选择主机设定，可以在分支选项中看到新增加了"色彩空间"这个选项。玩家们只要在这里选择"宽"的话就可以享受到PSP3000那美丽的图像，所示选择普通则会回到2000型的显示效果，怎么样，才知道SONY原来骗了我们这么多年了吧！





Point 02 屏幕反应速度也是原来的2倍以上！

当玩家们通过PSP来进行动作游戏的时候，往往都会出现激烈的动作场面，当你欣赏电影的时候也是一样，会不会总觉得画面看起来总是模模糊糊的呢？其实这个现象的原因就在于液晶屏幕的构造。详细的说明我们在这里就先省略，不过动作激烈的影片之所以会出现残像或者是模糊感的主要原因就是受到了液晶屏幕"反应速度"快慢的影响所导致的。基本上，玩家们只要想成反应速度越快，就能够享受到越鲜明的影片就可以了。由于PSP3000的液晶屏幕反应速度提升至大约以往机型的2倍，所以能够让玩家们充分享受到更美丽细致的影片以及游戏画面。有了这个更改之后，当玩家们购入PSP3000之后马上找来以前游戏中会出现残像的UMD放入里面重新试试，看看在PSP3000上进行游戏还会不会出现残像了呢？

Point 03 采用了减低反光技术让阳光走开！



这项功能主要是针对常常在外面进行游戏的玩家们而准备的，在一般情况下，处在光线充足的地方往往会对屏幕造成反光，使得游戏画面根本就不能够看清楚，PSP3000中采用了新技术，减低了反光，使得玩家们在阳光下也能够进行游戏。反光技术的另外一个好处就是除了能够抵挡太阳光之外，还能够增加侧面屏幕的反光率，意思就是说以后无论从哪个角度上看都能够看清楚啦！

Point 04 能够将游戏画面输出到老式电视机

要将PSP2000的游戏画面输出到电视机上时，由于只能够支持逐行扫描电视机，能够输出的电视机有所限制。不过在最新的PSP3000里，我们能够将游戏画面输出到隔行扫描的电视上面了。因此只要是有输入端子的电视机，PSP3000都可以将游戏画面输出至所有的电视机上。

那么隔行扫描的好处在哪里呢？所谓的隔行扫描或者是逐行扫描。就是指影像画面的扫描方式，若是光从表面结果来看的话，逐行扫描要比隔行扫描画面上来得美观。不过像是无法支持高画质的电视机根本就没有逐行扫描影像输出。也就是说只是支持逐行扫描的PSP2000型并没有办法将画面输出到这种电视机上，也许是为了全电视支持，PSP3000才支持了两种扫描方式。不过接入电视后PSP游戏仍然并非全屏幕显示，什么时候能够全屏幕显示？那就要问SONY了。



解读i的魅力

——新型NDSi规格功能与网络服务测评



NDSi是任天堂继NDS Lite之后的第2款改良款式，基本设计延续了NDS Lite的简约风格，创意理念更是以“一人一台”的普及目标对NDS的原有功能加以改良，强化生活化应用与网络功能。不过它最大的变更不能算是加入了摄像头，而是取消了GBA卡带插口，这样的变化到底对玩家来说，是方便了？还是难以接受？相信这一个大动作是经过任天堂深思熟虑的，而至于大家自己的感受，那就看您的游戏习惯了。以下我们的评测仅基于新主机的外观和功能变化，至于其他的实际使用感受，请您关注本期“电击收藏”中的相关评测节目。





↑NDSi的外观整体质感变化明显，起码比原来更加耐脏了。

网络下载服务全面启动，NDSI配置更多方便实用的专用软件

NDSi商店的付费机制将沿用现有的“Wii点数预付卡”，11月后改名为“任天堂点数预付卡”，在Wii储值会转为Wii点数，在NDSi储值则会转为NDSi点数。凡是于2010年3月以前，使用NDSi初次连上NDSi商店接可获赠1000NDSi点数回馈，这个时间的范围还是比较宽的，玩家完全不必着急。

NDSi Ware游戏阵容将于近日发表。目前已确定任天堂将推出活用NDSi所具备的相片浏览等功能的《DSi脑力小训练》之《文科篇》与《理科篇》2款NDSi Ware游戏。既然摄像头成为了主机的标准配置，估计今后还会推出此类的游戏，希望增加摄像头不是任天堂一时心血来潮。

NDSi内置的储存空间（容量未公布），可通过下载方式追加安装各种应用软件。任天堂预定同步推出NDSi专属网络下载频道“NDSi商店”来提供NDSi专属下载软件“NDSi Ware”。下载安装的软件会在新系统界面中以图标选单方式列出来。

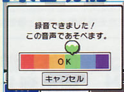
NDSi出厂时预先安装了“NDSi摄像机”与“NDSi音效”这两个软件，并随主机同步放出可浏览网页的“NDSi浏览器”与支持图片／音效动态记事的“动态记事本”软件供玩家免费下载，以及提供免费／200点／500点／800点以上等不同价位的NDSi Ware。



→NDSi的网络浏览器更加美观，功能也渐趋完善。

支持音乐与录音功能

NDSi内置了音乐播放软件“NDSi音效”，可播放SD卡中存放的AAC规格音乐档案，播放中可使用触摸笔来调节播放速度（可逆向播放）与音调，并提供了可消除人声的“卡拉OK伴唱”功能以及可随音量与波形变化的视觉效果器。可使用内置麦克风录制最长10秒的音效，并以内置的音效处理功能来进行各种变化与合声，享受游玩音效的乐趣。



↑“NDSi音效”是使用触摸笔来调节播放速度的视觉效果器。

新增双摄像头拍摄功能

开始我们就说了，也可能是大家最为关注的。NDSi内置了2个30万像素的数码摄像头，分别位于上盖外侧与转轴内侧，可用来拍摄相片并储存到SD卡中存放，还可以通过NDSi内置的摄影软件“NDSi摄像机”来进行实时特效与脸部辨识等处理，提供包括可替脸部肖像加上特效的“脸部合成摄像机”，测量2人脸部相似度的“相似度摄像机”，可使用触摸笔任意扭曲照片的“弯曲摄像机”，改变人脸表情的“表情摄像机”与使用触摸笔在相片上涂鸦的“涂鸦摄像机”等功能。以上这些我们都会在“电击收藏”中为大家做详细的展示。

NDSi规格与造型变更一览



打开包装之后，这款主机外观给人的第一印象就是“怎么完全不像NDS啊？”。因为上盖多了一个摄像头，而且通体的材质似乎也有所变化，表面变为了磨沙处理。直到打开翻盖，我们熟悉的NDS才出现在眼前。在规格方面，NDSi的长宽由NDS Lite的133×73.9mm增为137×74.9mm，厚度由21.5mm略减为18.96mm，重量则由218g略减为214g。内置的触摸笔长度也由87.5mm略增为92mm。其外部大小的变化并不是十分明显，包括触摸笔，虽然变长了一点点，但对于增进手感的作用并不是很大。

NDSi于机体右侧新增SD卡插槽，并取消了下方GBA卡带插槽，这当然就无法玩GBA卡游戏或是使用GBA卡插槽的周边（如《吉他英雄》控制器）。任天堂方面表示，后续将采用NDS Lite与NDSi并行发售的方式来满足有需要GBA卡插槽功能的玩家。

NDSi液晶屏幕尺寸由3英寸增为3.25英寸，显示面积增加17%，分辨率维持相同的256×192不变，维持原本的下屏幕触控设计，背光亮度调整由4段增加为5段。这次的屏幕改进比较明显，画面的增大很容易感觉出来。

NDSi的喇叭设计改良，旨在提供更佳的音质与音量，尽管这一切都不太明显。音量调节器由主机前方移至主机左侧，并由滑杆式改为按钮式。耳麦接口采用相同设计与配置，麦克风配置略向右移。

NDSi电源与无线网络指示灯由转轴右侧移至转轴左侧，并新增AC充电指示灯。除L/R键较为突出外，其余按键没有显著变更。电源开关由主机右侧移至下屏幕左侧。

NDSi使用与NDS Lite不同的充电接头与充电器，充电时间由3小时缩短为2.5小时。电池续航力比NDS Lite稍差，最低亮度时由15~19小时缩减为9~14小时，最高亮度时由5~8小时缩减为3~4小时，缩减幅度为20%~50%不等。很多玩家看到这个可能会感到遗憾，没办法，在电池电量没有增加的基础上，而屏幕加大并且功能增多，自然耗电量也会有所增加。

最后，NDSi还强化了Wi-Fi无线网络联机的安全性，除了安全性较低的WEP加密功能之外，还新增了安全性较高的WPA/WPA2加密功能。

在TGS召开前后一个月的时间内，SCE大力发展事业，PlayStation Home的封闭Beta测试、80GB硬盘版PlayStation 3的发表，以及PSP-3000面世，种种举措证明SCE已经开始积极备战2008年的圣诞商战了。这期的卷首特辑收录了对SCE Japan总裁Shawn Layden的访谈，为大家揭开“SCE今后发展方向”这个问题的答案。

对于TGS的反应

——今年的TGS结束之后，您觉得展会的反应怎么样呢？

Layden 虽然每年的参观者人数都很多，但是今年来的玩家数量似乎更加大一些，真是令人欣慰啊。在我社的试玩台，参观者得排1-2个小时的队才能玩到游戏，确实来的人很多。这次我们的展台所着重宣传的主题是“明快”和“欢乐”，我们也想尽可能地多准备一些试玩的机器，和更多可供参观者看到的展品，希望大家都能玩到。我认为这样的主题确实能够吸引来如此多的玩家。

——这次SCE的展台确实给人一种印象，试玩台比较多。

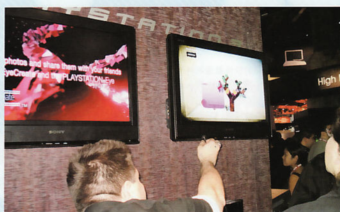
Layden 虽然只看游戏的宣传影响也有意思，但是游戏毕竟还是亲手试玩来得好一些。玩家们这么想，我也是这样。从（试玩）这个意义上说，本次的TGS展会算是十分成功的。此外PlayStation Home的展出也让人很满意。虽然今年年内只能进行开放性的测试，但是我们很乐意将其公布于众。

——也就是说，这次TGS的反响很不错了？

Layden 本社举行的媒体发布会上展出了80GB硬盘的PS3主机，获得的评价还算不错。在这次活动中，来自海外的参观者人数增加了不少，给我们留下了深刻的印象。

——海外的新闻媒体数量也增加了。有人说这是因为E3的规模缩小导致的。

Layden E3的展示会是不让一般玩家进入的，所以它和TGS不能简单地比较。但是多少也应该有点影响吧。我们认为，要把游戏有意思的地方表现出来，让玩家亲身体会，动手去玩，是最直接的方法。8月份在德国莱比锡举办的GDC（游戏开发者大会）上，一般玩家也是可以入场的。当时会场中聚集了很多热心的游戏粉丝，他们以能够在那里亲身感受业界的繁荣景象而骄傲。而我从来到这次TGS会场的日本玩家的身上，也看到了这种热情。



↑PS3推出的许多游戏在最近吸引了玩家的兴趣，今后还会有更多的作品推出，无论是哪种类型，都是十分值得热爱PS系主机的玩家的关注的。

提供丰富软件和附加功能的PSP和PS3

——从今年SCE的展台来看，软件的数量和质量都有所提高了。

Layden 虽然以前有人说软件阵容不够强大，但是我想现在，在一定程度上，情况已经有所改善了。尤其是听到很多游戏的开发商开始投入到PSP软件的制作当中，我觉得这是很值得期待的。在问世之后最初的2年里，PSP的游戏许多都是从PS和PS2上移植而来的。但是现在从PSP上做起的原创游戏多了起来，而且有很多游戏只能在PSP上玩到。就像《怪物猎人P2G》这样的游戏，大家拿着机器聚在一起，通过Ad-Hoc模式进行联机游戏。

——我觉得10月16日发售的《勇者别嚣张or2》也是一部能够将PSP的独特魅力展现于人的游戏。

Layden 这可是一部很有代表性的PSP作品哦。此外还有《啪嗒碰2》、《乐克乐克2》等等，这些游戏都是PSP上才有的独特的游戏软件啊。

——不管是哪一款游戏，都让人有种感觉，就像当初PS刚问世的时候，许多内容崭新的游戏不断涌现出来一样。不过，为什么这样的游戏开始多起来了呢？

Layden PSP就算只在日本国内，其销量也突破了1000万大关。随着市场的扩大，游戏的制作者的开发环境变得轻松起来，他们希望加入一些要素以体现掌机的特色，给制造创意的人一个冒险发挥的空间。我个人觉得就是这种环境造就了一个潮流，使游戏软件像当初PS初期那样源源不断地有新点子出现。身为硬件商，我们的下一步打算就是希望让这些人继续发挥创新的精神，并且强化PlayStation Network的服务。

——具体地说，用什么方式来强化呢？

Layden 我希望玩家可以通过网络的形式下载到自己需求的游戏，这个市场能够有所发展的话就好了。

——就是说网络服务要应玩家的需求来准确地传达信息，是吧。

Layden 就像你说的一样。比方说在苏格兰有一种“苏格兰式足球”的运动，要是把它做成游戏的话，估计除了苏格兰之外在哪里也卖不出去（笑）。但是反过来看一下，虽然需求量很小，但是确实有人想要这个东西。所以网络下载购买的形式就比较实用，谁需要就给谁，我们可以期待这种方式能满足足够多的玩家的需求。

——不论是谁都可以满意……说起来真是个梦一样的构想啊。

Layden 这只是构想的一部分。但是网络服务的发展，对于玩家来说影响是相当大的。比方说PlayStation Store的服务已经更新，玩家通过PSP就可以上网上商店购买下载游戏和其他东西，可以说是相当的方便。

——PSP的新服务“Ad-Hoc Party for PSP”也已经开始Beta测试了。

Layden 说起来很意外，这个主意是最近才想出来的。当时大家反应说：“如果能付诸实践的话那就太好了！”（笑）于是我们立刻成立了开发小组。制作目的很简单，就是希望给玩



“价值比价格更重要，所以我们才发售新版本的主机。”

SCE Japan总裁Shawn Layden

家们提供一个下班或者放学之后能够聚在一起的地方，接着玩下去。

——另外想问一下，今后PS3的软件会有什么样的发展呢？

Layden PlayStation 3的软件数量和种类都比过去增加了。到今年11月，PS3就发售2年了。我觉得核心玩家向的游戏，在很早的时候就已经齐备了，而现在全家在一起娱乐的游戏，在数量上也增加了。8月份发售的《非洲》（AFRIKA）就是这样的游戏。在这次TGS上，我们注重玩家们对于《小小大星球》的关注程度。这部游戏在Beta测试的时候就引起在全世界的关注，我们也很自信，不过我们对展会现场的观众反应也是很在意的。日本的玩家和他们的家庭也能接受这部作品，而且很有好感，这令我们感到欣慰。

——那么今后PS3上会有更多家庭向的游戏出现吗？

Layden 核心玩家向的游戏当然也会推出很多的。因为很多玩家都在等待《白骑士物语 远古的鼓动》这样的PS3独占游戏推出，我们也希望能够继续回应这些玩家的需求。今年年底之后，PS3上将推出各种面向不同层面玩家的作品。

——也就是说游戏的数量是会持续增加的了？

Layden 当然是这样。这次的TGS上，光SCE的展台就有60多部作品展出，而且这些游戏还是目前允许公开的。我们正在积极准备继续充实游戏软件的阵容。

——感谢你能够做出如此迅速而风趣的回答。

Layden PS3与PS2、PSP相比，从发售到引擎成熟所花费的时间多一点，这是事实。但是我们可以保证，今后无论是实体软件还是下载的东西都会按照超越过去的速度不断地提供给玩家们。

——游戏阵容的充实确实令人期待。不过像PS Home的封闭Beta测试、游戏影像内容的发布，这些东西的出现使人觉得PS3是蓄积了很久而一下子公布了如此多的东西，这些都是按照计划推出的吗？

Layden 这次公布的东西很多，与其说是蓄势而发，倒不如说是这些内容都是赶在同一个时间完成的。

——还有件事想问一下，今后游戏影像的发布将以什么样的方向进行呢？

Layden 宣传的主体还是玩游戏的玩家们，所以我们认为单纯增加影像的数量不如提供更合适不同玩家的内容好一些。

——说实话，现在的服务如此充实，以前可是从来没想到。都不知道该选择那个服务好了（笑）。

Layden 在这种情况下如果玩家们要把所有的服务都体验一遍，那我们就要非常非常感激了（笑）。因为PS3服务功能的充实与硬件本身有着密切联系，今后还会推出新的服务，伴随着固件的升级还会有新功能出现。也许到明年的这个时候，我们讨论的内容已经完全不同了。

通过网络服务巩固PlayStation的根基

——接下来是关于PlayStation Business的整体运营问题。从就任总裁到现在，所有的计划是不是顺利实施呢？

Layden 虽然不能说是完全地按部就班，但是确实在进行中。我们也想加快步伐，但是比起速度，不如稳扎稳打，把我们的信息确实地传给玩家们。首先要构筑出一个坚实稳定的业务环境，保持步调节奏，就不会后退。现在基础已经稳固了，接下来就是以年末商战为契机，使我们的局面更加稳定。

——业务的基础已经打好了。

Layden 是这样的。尤其是和网络相关的服务，现在比过去充实多了。

——请问有哪些具体的实例呢？

Layden 刚才我们提到过，PlayStation Home已经启动。在Beta测试进行的时候，我们已经开始憧憬以后玩家们进行游戏的样子了。比如利用这个平台召开一个舞蹈派对，有人在上面表演，其他玩家在下面给出评价等等。玩家也可以玩台球或者保龄球，没有特别固定的规定，只要玩家能自由地交流和娱乐就好，这才是大家想要得到的东西吧。最近社群交流的服务（SNS）十分流行，我认为玩家们是冲着能够自由交流意见这个娱乐性才去玩的。毕竟人类是社交性的动物，会出于本能去和他人交流接触。我们希望能够通过这个平台促进大家的交流。

——我想很多玩家都在期望公开的Beta测试能尽快开始。

Layden 到时候会有很多玩家一下子涌进来的，我们也非常期待。

——说道PS3的网络功能，除了刚才说的PlayStation Home，我觉得印象深刻的还有今年TGS上公布的《Flower》这个游戏。

Layden 《Flower》与其说是一部游戏，不如说是净化心灵的一部小品性的软件。像这样的游戏在今后还会提供网络下载。

——游戏的数量还会增加吗？

Layden 今后我们会好好做，但是不是全部精力都放在这里。因为下载的游戏只是进入PlayStation世界的入口之一，玩家可以通过这些游戏对PS系主机产生更多一些的了解，主要业务还是实体软件的销售。

价值重于价格,因此我们推出新版主机

——刚才说到硬件，那么PSP-3000也已经发售了，不知道反响如何呢？

Layden 当然有不少玩家是第一次买PSP，但是我在游戏店看到的玩家，很多人都是换购新型的主机。他们在比较了自己带来的PSP-2000与PSP-3000的差别之后，决定购买新的机种。



——我也看到一些没有买过PSP-2000的1000型老玩家，他们也在购买3000型的机器。

Layden 这次购买PSP-3000的玩家有很多人都是被液晶屏幕的高画质吸引而主动购买的。对于目前犹豫是否应该买2000型的玩家来说，他们应该感觉到，新型的主机已经满足了他们的需求。

——还有的玩家希望推出更多颜色的版本呢。

Layden 日本玩家似乎喜欢主机可供选择的颜色多一些。关于这一点我们将应市场的需求随时进行研究和考虑。

——新的PSP已经有了一个良好的开端，希望PS3也随着新机型的推出而逐渐步入佳境。

Layden 配备80GB硬盘的PS3主机，不止是单单增加了硬盘的容量，主机附带的手柄也变成了Dual Shock 3，而且随主机赠送《GT赛车5序章Spec Ⅲ》。这就给玩家一种物超所值的感觉。当然了，我们对年末的商战也抱有很大的期待。

——商品内容变得十分豪华，但是价格没变，确实有物超所值的感觉。不过除此之外也有一种方法，就是不变更内容但是把价格降低。为什么不选择这种方式呢？

Layden 我们希望玩家从游戏中得到“欢乐”的东西。只要购买了PS3，就可以获得如此丰富的游戏体验。价格虽然也是重要因素，但是更重要的是能够提供多少“价值”。只要有了震动手柄，就可以体会到更多的游戏乐趣。另外《GT5序章》获得了全世界的好评，足以代表本社的优秀游戏了。再加上通过网络下载追加的车辆，以及其他功能的充实，这是一款可以同时传达游戏乐趣与网络魅力的游戏。我们推出80GB的PS3主机，就是为了充分体现游戏的“价值”。

关于PSP的新竞争对手Nintendo DSi

——在TGS开展之前，任天堂公布了NDS的新机型Nintendo DSi。毫无疑问它和PSP-3000都成了玩家们关心的话题。请谈一谈你的实际感受。

Layden：当然了，我希望能够有更多的人享受到PSP-3000的乐趣，哪怕多一个玩家也好。不过我认为DSi是一台很有特色的主机，我觉得如果它们两个能够活跃业界的气氛的话就好了。主机竞争促成游戏界气氛的活跃，玩家们光顾游戏店的频率也会变高。不管是什么东西，能否卖得好必须看它的内容决定……关于这点我们是很有自信的。

——感谢你给了我们一个答案。

Layden 除了PSP-3000和NDSi以外，还有许多主机有其自身的特点。如果玩家们能够稍微发现其中一点价值，那么业界的整体发展就会受到影响。在今年的TGS上，一般公开日的参观人数有所增加，这是很令人高兴的事情。玩家的总体人数在增长，对我们来说是最为重要的一件事。

